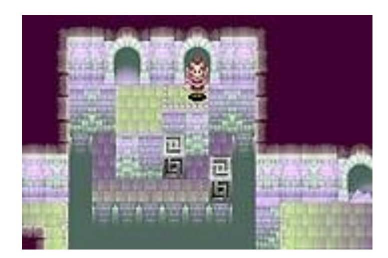
Contenido

INICIO. LLEGAR A DAILA

Comienzas el juego en **Faro de Venus**, con **Nadia, Félix y Kraden**. Sin embargo **Félix** se va, dejando a **Nadia** con **Kraden**.

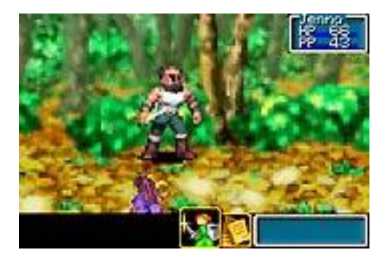
Manejando a **Nadia** (a Kraden no le puedes manejar, sólo te acompaña), tendrás que salir del faro. Para ello, métete por la puerta que hay a la izquierda de donde apareces.



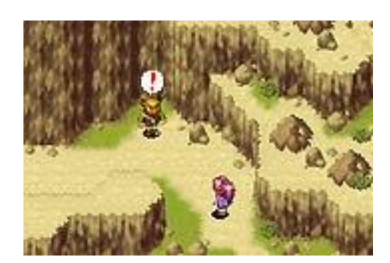
En la habitación siguiente, continúa hacia la izquierda, donde verás dos puertas. Entra por la de abajo, y en las habitaciones siguientes, vuelve a meterte siempre por la puerta que esté más abajo, hasta llegar al exterior del faro.



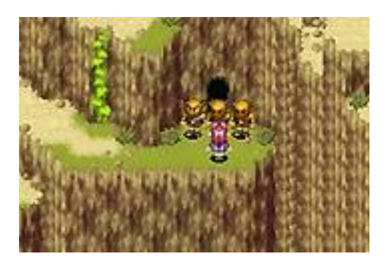
Una vez fuera, vete hacia abajo, donde encontrarás unos soldados. Tras hablar con ellos, continúa hacia la izquierda, donde te encontrarás con un enemigo que tendrás que vencer.



Después sigue hacia la izquierda hasta llegar al **Pasaje de Suhalla**. Sube por las escaleras, y tras vencer a otro enemigo, sigue hacia la izquierda, donde verás una liana verde en la parte de abajo de la pantalla.



Baja por ella, y a la derecha verás la entrada de una cueva. Al intentar entrar saldrán tres enemigos que tendrás que vencer.



A continuación, entra en la cueva, baja por la escalera que hay a la derecha y métete por la siguiente puerta.

Luego, continúa hacia la derecha, donde encontrarás otro enemigo que tendrás que vencer y una piedra que te rellena de energía.



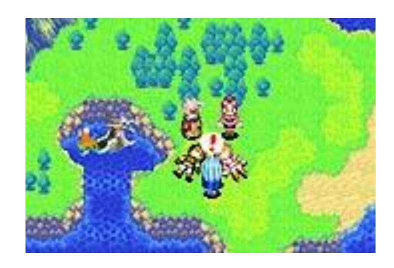
Más a la derecha verás una puerta en la parte de abajo por la que podrás salir al exterior. Así llegarás hasta el lugar donde se ha estrellado un barco.



Entonces aparecerán unas escenas en las que verás que el Faro de Venus explota, el trozo de tierra en el que te encuentras (**la Península Idejima**) se va flotando por el océano, encuentras a **Félix** y a **Sole** y una gran ola choca contra la isla.



Cuando despiertes, verás que manejas a **Félix**, y tendrás que ir hablando con todos los personajes que se han desmayado (**Nadia, Sole y Kraden**), para que se despierten y se unan a tu grupo.



Tras hablar con todos ellos, vete hacia la izquierda, donde los personajes se pondrán a hablar de nuevo entre ellos. Al terminar de hablar, continúa hacia la izquierda y hacia abajo, hasta llegar al primer pueblo: **Daila**.



En ese pueblo, aprovecha para comprar objetos, armas, y descansar. Luego, sal por la parte de abajo del pueblo, y nada más salir, encontrarás al primer Djinn del juego (**el Djinn Eco**), el cual te enseñara qué son **los Djinn** y cómo se utilizan.



TEMPLO KANDORA

Tras conseguir tu primer Djinn en el pueblo Daila, sal del pueblo por la parte de abajo, y vete hacia abajo y hacia la izquierda, hasta llegar a la orilla de un río.



Ve siguiendo el río hasta encontrar un puente por el que podrás cruzar a la orilla derecha, y luego continúa hacia arriba y hacia la derecha, hasta llegar al **Templo Kandora**.

Completar el Templo Kandora.

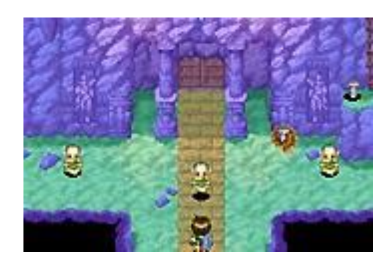
Verás que no puedes entrar en él, porque las puertas están cerradas. Tienes que ir a la parte superior izquierda de la pantalla, donde encontrarás unos arbustos en la pared.



Usa la Psinergía Torbellino de Sole para quitar esos arbustos y descubrir la entrada de una cueva. Entra, y abajo a la derecha encontrarás una cuerda de un pozo, por donde podrás subir hasta el patio del templo.



Una vez allí, podrás entrar por la entrada principal del templo, donde encontrarás unos aprendices de mago que están intentando hacer una magia.



Tras ver varias escenas, la puerta de arriba se abrirá, y podrás entrar en una cueva.



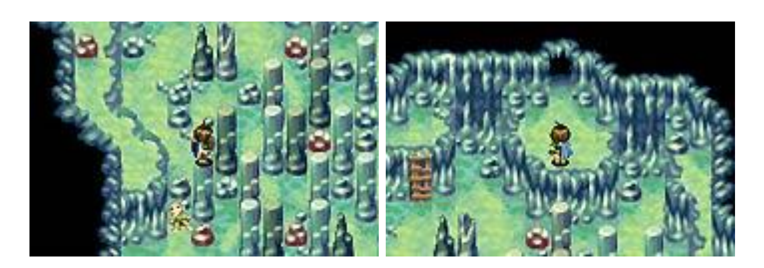
Nada más entrar allí, vete hacia arriba y hacia la izquierda, pasando por detrás y entre medias de las columnas.



Luego continúa hacia arriba, todo hacia la derecha, y más tarde hacia abajo, hasta encontrar una escalera que baja al piso inferior. Así llegarás a una pantalla que está llena de columnas. Pasa por detrás y entre medias de las columnas, hasta conseguir llegar a la esquina superior izquierda, donde verás una escalera que te sube a una plataforma.



Una vez arriba, vete hacia abajo, y ve saltando por encima de las columnas hasta alcanzar una plataforma en la parte de arriba con una puerta.



Métete por ella, y en la habitación siguiente, sigue hacia la izquierda y hacia arriba, hasta encontrar otra puerta que te lleva a una pantalla con una corriente de agua que te arrastra.



Ahí tendrás que meterte en la corriente de agua y dejar pulsado el botón B para correr y poder vencer la corriente, y pasar entre las piedras para llegar a la parte superior de la orilla derecha, desde donde podrás alcanzar una puerta que hay más a la derecha.



Por esa puerta, llegarás a una pantalla con un pilar y dos chorros de agua que salen del suelo.
Encima de cada chorro hay una plataforma, en la que, si te subes, podrás llegar a dos sitios distintos.



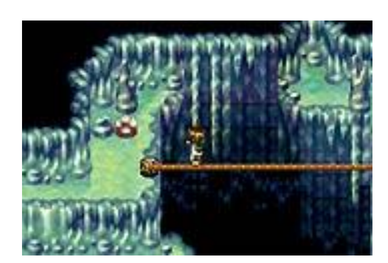
Sin embargo, para que uno de los chorros tenga fuerza suficiente para subirte, tendrás que empujar el pilar y tapar el otro chorro. Primero tapa el chorro de la izquierda y sube por el chorro de la derecha, para llegar hasta un cofre que contiene la **Carta Misterio**.



Después vuelve a bajar, tapa el chorro de la derecha y sube por el de la izquierda para continuar el camino.



Desde donde te deja el chorro, vete hacia la izquierda, sube por la escalera a la plataforma superior, y sigue hacia la derecha, pasando por encima de una cuerda.



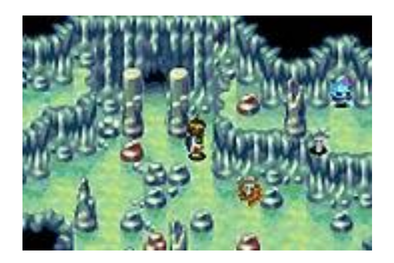
Más a la derecha verás otra cuerda, pero si intentas pasar por encima de ella, un chorro de vapor te empujará y te tirará a otra habitación. Para pasar por allí, antes tienes que ir hasta la pared de arriba, donde verás un pilar. Usa la **Psinergía Mover de Félix** y pulsa el mando hacia la derecha para empujar el pilar hacia el chorro, luego salta y sigue empujando el pilar hasta tapar el chorro, y así poder pasar por la cuerda.



Tras pasar por ella, continúa hacia abajo, saltando desde lo alto de una pared a otra cuando veas que hay alguna piedra que te impide pasar, hasta llegar a una puerta.



Métete por ella, y en la pantalla siguiente verás un Djinn a la derecha en lo alto de una plataforma, pero al que no podrás llegar por ahora.



Continúa hacia abajo, hasta encontrar una puerta en lo alto de una plataforma. Métete por ella y sigue por el único camino posible, hasta encontrar un caldero en mitad de un pasillo que no te deja pasar.



Usa la **Psinergía Mover** hacia la izquierda para apartar el caldero, y continúa por ese pasillo hasta encontrar a tres orangutanes que tendrás que vencer.



Tras vencerles, sube por la escalera que verás arriba y continúa por el único camino posible, hasta llegar a una habitación donde encontrarás un anciano.

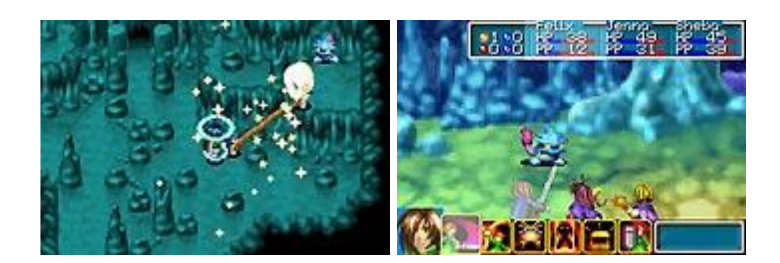


Hablando con él y subiendo por la cuerda, tal y como él te indica, conseguirás el **Guijarro Enlace.**



Si equipas a alguno de tus personajes con este objeto, le aparecerá una **psinergía nueva: Enlazar**, con la que podrás atar cuerdas y subir por ellas.

Una vez conseguido ese objeto, retrocede hasta donde viste antes un Djinn, usa la nueva Psinergía para atar la cuerda que hay a su lado, alcanzarle y vencerle. Así conseguirás el **Djinn Neblina**.



Tras conseguir el Djinn, tendrás que salir del templo y volver al pueblo de Daila. Para ello, lo mejor es que uses la **Psinergía Huir de Félix**, o que, desde la habitación del anciano, salgas por la puerta de abajo a la izquierda y te dejes caer por la rampa para llegar a la entrada del templo.



JEFE	PV	PP	Exp.
Orangután x3	155	0	40

Tras conseguir la **Psinergía Enlazar** en el **Templo Kandora**, desde el pueblo de **Daila**, sal por la parte de abajo. Nada más salir, vete hacia la derecha, hasta encontrar la entrada al **Lugar Sagrado**.



Desde la entrada, vete hacia arriba, bajando y subiendo escaleras, hasta encontrar unos niños junto a una cuerda. Usa la **Psinergía Enlazar** junto a la cuerda, para atarla y ayudar a los niños a que puedan escapar de allí.



Luego, pasa por encima de la cuerda y métete por la puerta que hay a la izquierda. En la siguiente habitación, vete hacia la izquierda, pasa por encima de dos puentes de madera, sigue hacia abajo, y pasa por encima de otro puente de madera que hay a tu derecha para alcanzar el **Djinn**.



Sin embargo, el puente se romperá y el Djinn escapará. Síguele hacia la derecha, abajo y a la izquierda, donde verás una puerta por la que tendrás que meterte.



En la pantalla siguiente, sigue hacia la izquierda, y cuando llegues al agua, continúa hacia abajo y métete por la primera puerta que encuentres.



En la habitación siguiente, pasa por el puente de madera y verás al **Djinn** pasar por debajo. Entra por la siguiente puerta y volverás a la pantalla con agua.



Ahora métete por la puerta que hay más abajo.



En la siguiente pantalla, baja por la escalera y vete hacia arriba, donde verás como el **Djinn** se sube a una pared. Antes de subir a la pared, empuja la columna que verás con una llama hacia arriba, para que el Djinn no pueda pasar por allí.



Luego sube a la pared y sigue al **Djinn**, hasta que se enfrente a ti.

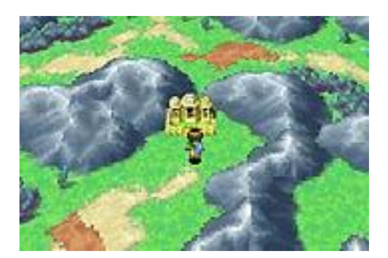


Por último, tendrás que vencerle, y así conseguirás el **Djinn Aliento**.



MESETA DEHKAN

Desde el pueblo de **Daila**, sal por la parte de abajo. Nada más salir, vete hacia abajo, hasta que un poco más abajo verás el **Templo Kandora**, pero unas montañas que hay en medio no te dejan llegar a él.



Desde ese lugar, vete hacia la derecha, siguiendo el camino que verás marcado en el suelo. Más adelante tendrás que cruzar un puente, y más abajo verás otro puente que también tendrás que cruzar. Después sigue hacia la izquierda, y siguiendo por ese camino, llegarás a **Meseta Dehkan**.



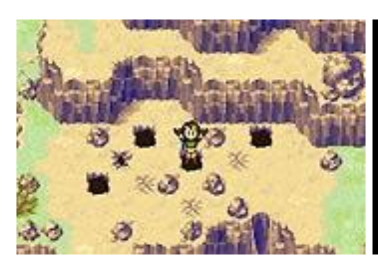
Atravesar la Meseta Dehkan.

Nada más empezar, sube por las escaleras, hasta llegar a una zona de suelos agrietados.

En estas zonas hay grietas de tres tipos: las que sólo están un poco rotas, por las que podrás pasar por encima una vez antes de que se rompan; las que están totalmente rotas, por las que también podrás pasar por encima sin peligro saltando; y las que están a medio romper, por las que al tratar de pasar por encima te caes por ellas.



En esta primera zona de suelos agrietados, tienes que dejarte caer por uno de estos agujeros para llegar a una cueva.

Dentro de la misma, métete por la puerta de arriba a la izquierda para aparecer al otro lado de los suelos agrietados, y continúa hacia la derecha.

En la siguiente pantalla, tendrás que saltar por encima de las columnas para llegar al lado derecho de la pantalla.



Salta por las columnas con cuidado, porque si pisas más de dos veces una columna se derrumbará, y tendrías que volver al principio y salir de la pantalla y volver a entrar para intentarlo otra vez. Tras saltar por las columnas, continúa todo el camino hacia abajo, y más tarde hacia la derecha y hacia arriba, hasta llegar a otra zona de suelos rompibles.

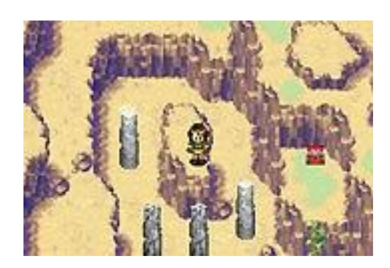


Recuerda que tendrás que pasar por esa zona sin pisar en los sitios en los que el suelo está medio roto y que sí podrás pasar por aquellos sitios en los que el suelo está completamente roto o por los que sólo está un poco roto. Tras pasar esta zona, sigue hacia arriba hasta la siguiente pantalla.

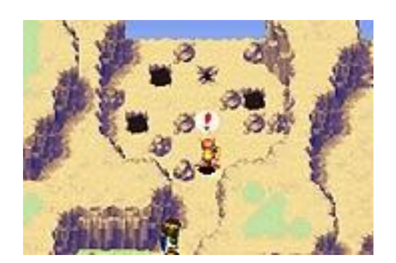
Una vez allí, encontrarás otra zona de columnas que se rompen al pisarlas y por las que tendrás que saltar. Primero salta a la primera columna que veas a tu izquierda y de allí a la plataforma que hay más a la izquierda.



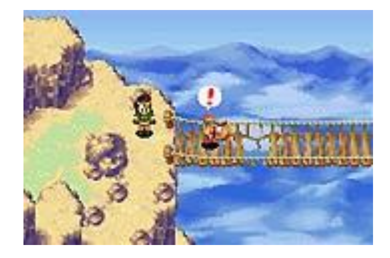
Luego salta a la columna que hay abajo y continúa hacia la izquierda, pasando por otra plataforma, hasta cruzar al lado izquierdo de la pantalla. Entonces, vete hacia arriba hasta que no puedas más, y luego salta por las columnas que hay a tu derecha hasta llegar a una plataforma (a la derecha de esa plataforma verás un cofre que contiene el **Hacha de Themis**).



Desde allí, salta por la columna que hay más arriba y a la izquierda, y después vete hacia arriba y continúa por el único camino posible hasta la siguiente pantalla. En la siguiente pantalla, encontrarás otra zona de suelos rompibles. En esta ocasión tienes que dejarte caer por ellos para llegar a una cueva, y luego continuar por el único camino posible hasta salir al exterior y encontrar un Djinn que se caerá por otro agujero.



Síguele y déjate caer también por los agujeros. Luego sigue por el único camino posible hasta salir de la cueva, y después vete hacia abajo, sube por una liana hasta la plataforma superior y continúa hacia arriba y hacia la derecha hasta la pantalla siguiente. Así llegarás hasta una pantalla con un puente de madera, por el que el Djinn se va corriendo.



Síguele, y verás que pasa por una zona de suelos rompibles por la que tú no podrás pasar sin caerte, así que vuelve hasta el lado izquierdo del puente y vete hacia abajo.




Baja por la liana y pasa por las dos cuerdas que encontrarás hacia la derecha, hasta llegar a un lugar donde verás dos pilares con lianas. Empuja el pilar de más arriba hacia la izquierda, hasta tirarlo a un nivel inferior, y luego súbete encima del mismo pilar y baja por la liana.

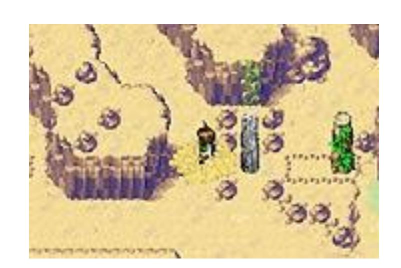


Continúa hacia abajo y hacia la derecha, hasta encontrar otra liana por la que podrás subir, llegando así hasta el otro lado de la zona de suelos rompibles por la que antes no podías pasar.

Sigue hacia la derecha, y en la siguiente pantalla, volverás a ver al Djinn que huye de ti y se deja caer por un agujero.



Una vez allí, en primer lugar, baja por la liana hasta el suelo, y empuja el pilar con liana que hay a tu derecha hacia la derecha, para subirte a él y alcanzar la plataforma que hay más a la derecha. Desde allí, sigue hacia la derecha, y salta por las dos columnas rompibles que encontrarás hasta que una de ellas se rompa y te permita continuar por el suelo hacia arriba.



Continúa hacia arriba, hacia la derecha y hacia abajo, hasta encontrar otro pilar con liana, que tendrás que mover usando la **Psinergía Mover de Félix**. Súbete por la liana a esa columna y salta a la columna rompible que queda a tu izquierda, para terminar de romperla y que puedas alcanzar una liana que sube hasta una plataforma.



Arriba, verás un pilar que tendrás que empujar hacia arriba y hacia la izquierda, hasta tirarla a un nivel inferior. Luego baja de nuevo por la liana, y usa de nuevo la **Psinergía Mover** para empujar el pilar que acabas de tirar hacia la izquierda.



A continuación, sube de nuevo por la liana a la plataforma, y desde allí, salta encima del pilar que acabas de mover, y de él hacia la izquierda, hasta alcanzar otra plataforma con una puerta que te lleva a una cueva.

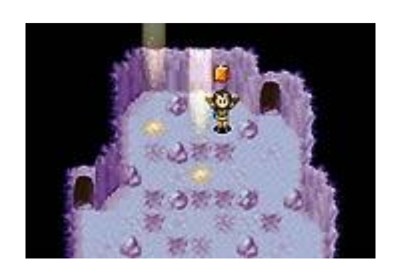
Dentro de la cueva, vete hacia abajo y a la derecha, y entra por la siguiente puerta. Así llegarás a una habitación en la que verás de nuevo al Djinn y más suelos rompibles.



No existe un camino que te permita llegar hasta el Djinn, pero si es posible pasar con cuidado por los suelos rompibles y llegar hasta la puerta que hay en la esquina inferior derecha de la habitación. Métete por ella y continúa por el único camino posible hasta llegar al exterior. Luego vete hacia arriba, donde encontrarás otra zona de suelo rompible. Déjate caer por el agujero medio roto que hay más arriba y verás que caes encima del Djinn, que se va corriendo y te deja un objeto: el **Cubo Aplastante**.

Si equipas a alguno de tus personajes con este objeto, le aparecerá una **Psinergía nueva: Aplastar**, con la que podrás golpear pilares y clavarlos en el suelo.



Tras conseguir ese objeto, entra por la puerta que verás a tu derecha, y continúa por el único camino posible hasta llegar a otra pantalla con dos pilares, donde encontrarás de nuevo al Djinn. Antes de ir hacia él, baja por la liana y usa la **Psinergía Aplastar** en el primer pilar para clavarlo en el suelo y que el Djinn no pueda huir por él. Luego sube de nuevo por la liana y ve hacia el Djinn para enfrentarte a él. Si consigues vencerle, conseguirás el **Djinn Cañón**.



Tras conseguir el Djinn, sube por la liana que hay a la derecha de la habitación y métete por la puerta que verás abajo. Luego continúa por el único camino posible hasta llegar al exterior. Por último, vete hacia abajo, bajando todas las escaleras, hasta salir de la **Meseta Dehkan**.



Llegar al pueblo de Madra.

Nada más salir de la **Meseta Dehkan** vete hacia abajo, hasta llegar junto a un barco que está parado en la orilla (donde por ahora no podrás hacer nada).



Continúa hacia la izquierda, siguiendo el curso del río que verás en la parte de abajo, hasta encontrar un puente que te permitirá pasar a la orilla derecha del río. A continuación, vete hacia abajo y cruza otro puente que verás a tu derecha. Por último, sigue hacia abajo y hacia la derecha, hasta llegar al pueblo de **Madra**.

Una vez que hayas conseguido llegar al pueblo de **Madra**, sal del pueblo y ponte a dar vueltas por la zona de árboles que verás justo abajo y a la izquierda de ese pueblo. Si lo haces bien, tarde o temprano terminará apareciendo un **Djinn** que se enfrentará contigo. Al vencerlo, conseguirás al **Djinn Hierro**.



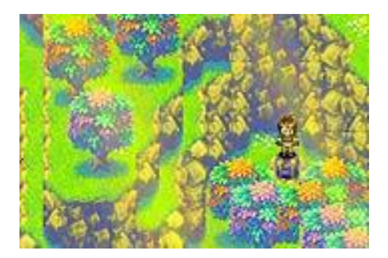

LLEGAR A LA ROCA DEL AIRE

Conseguir la Psinergía Sismo.

Nada más entrar en el pueblo de **Madra** verás que hay que subir dos escaleras antes de entrar al interior del pueblo.



Sube sólo la primera escalera, y luego vete hacia la derecha, donde verás cuatro lápidas. Si pasas por la izquierda de esas lápidas y subes hasta arriba del todo, encontrarás una escalera que baja a una cueva.



Baja por allí, y luego métete por la puerta que hay abajo. En la siguiente habitación, entra por la puerta que hay arriba a la izquierda. En la siguiente sala, tendrás que ir para arriba, bajar una escalera, y meterte por la puerta que hay a su izquierda. Así llegarás a una gran habitación con paredes.



Sube por la liana que hay en la parte de arriba, y una vez arriba, usa la **Psinergía Mover** para mover hacia la derecha un pilar que hay más a la izquierda.



Así podrás pasar por encima del pilar y continuar hacia la izquierda, donde encontrarás otra liana para bajar y una puerta. Métete por ella, y una vez dentro, salta hacia la derecha para sortear la gran grieta que hay en el suelo y baja por las escaleras que encontrarás en la pared de arriba. Luego entra por la siguiente puerta, y así llegarás hasta un cofre, dentro del cual encontrarás el **Rocotemblor**.



Si equipas a alguno de tus personajes con este objeto, le aparecerá una **Psinergía nueva: Sismo**, con la que podrás hacer temblar objetos.

Llegar al pueblo de Mikasala.

Al entrar en el pueblo de **Madra**, unos soldados te pararán y te preguntarán de dónde vienes. Tras registrarte, te dejarán pasar y te contarán que el pueblo ha sido atacado por unos piratas.



Entonces tienes que dirigirte hacia arriba hasta llegar a la posada, y luego hacia la izquierda, hasta encontrar una escalera de madera en la parte de abajo de la pantalla.



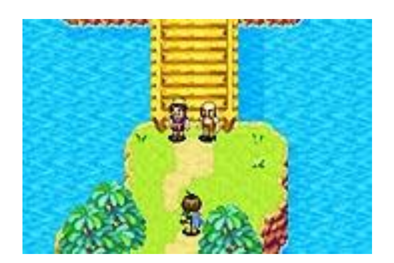
Bajando por ella llegarás hasta una casa en la que hay un soldado a cada lado de la puerta. Entrando allí, verás que esa es la cárcel del pueblo, y que han encerrado a un hombre llamado Piers al que confunden con un pirata.



Tienes que hablar con todos ellos y luego salir de la casa, donde tras hablar con varios personajes más, te darán permiso para cruzar el **Puente de Madra**.



A continuación, sal del pueblo y vete hacia arriba y hacia la derecha, hasta llegar al **Puente de Madra**. Al pasar por allí te pedirán el permiso para cruzar (si no te dejan pasar es porque no has conseguido el permiso anteriormente).



Tras cruzar el puente, continúa hacia la derecha hasta llegar a los **Riscos de Osenia**.

Desde la entrada a ese lugar, sube por la liana que verás a tu derecha para subir a una plataforma donde hay dos personajes.



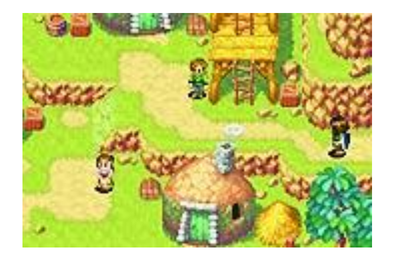
Desde allí, continúa hacia la derecha, saltando por las rocas y baja por la liana que encontrarás en la parte de abajo. A continuación, debes ir hacia la derecha hasta salir de la zona. Si te fijas en el mapa, verás que acabas de cruzar de un continente a otro y ahora estas en el continente de **Osenia**.



Nada más salir de los **Riscos de Osenia**, vete hacia la derecha y hacia abajo hasta llegar a la orilla de un río. Luego sigue el curso del río, hacia abajo y hacia la derecha, hasta llegar a la entrada del **Desierto de Yampi**, donde por ahora no podrás hacer nada. Desde allí, sigue hacia abajo y hacia la izquierda, pasando entre medias de dos ríos, y continúa por esa dirección hasta llegar al mar. A continuación, debes dirigirte hacia abajo, hasta que veas un hueco entre las montañas que están a tu derecha por donde puedes pasar.



Pasa por ese hueco, y sigue hacia abajo y hacia la derecha hasta que encuentres un puente que debes cruzar. Por último, vete hacia arriba y hacia la derecha hasta llegar al pueblo de **Mikasala**.



Antes de entrar al pueblo de **Mikasala**, dirígete todo hacia arriba y hacia la derecha, hasta encontrar la entrada de una cueva: **Caverna de Osenia**. Una vez allí, verás que justo debajo hay una zona de árboles, y poco más abajo y más a la izquierda verás otra pequeña zona de árboles. Tienes que quedarte dando vueltas en esa zona, y si lo haces bien, tarde o temprano terminará apareciendo un **Djinn** que se enfrentará contigo. Al vencerlo, conseguirás al **Djinn Acre**.



Llegar al pueblo de Garoh y a la Roca del Aire.

Desde el pueblo de **Mikasala**, vete hacia la derecha y hacia abajo hasta llegar a un puente que tendrás que cruzar. Luego continúa hacia la derecha, cruzando todos los puentes que te encuentres en el camino. Tras cruzar un total de tres puentes, sigue hacia arriba en línea recta hasta llegar al pueblo de **Garoh**.



Desde el pueblo de **Garoh**, vete un poco hacia la derecha y todo el camino hacia arriba, hasta que veas como en el río que verás a tu izquierda hay un puente.



Cruza por él y continúa hacia la izquierda, hasta llegar a la **Roca del Aire**.

COMPLETAR LA ROCA DEL AIRE

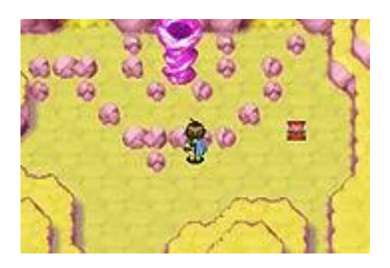
Nada más entrar en la zona de la **Roca del Aire**, verás que hay unos pasillos tapados con montones de arena.



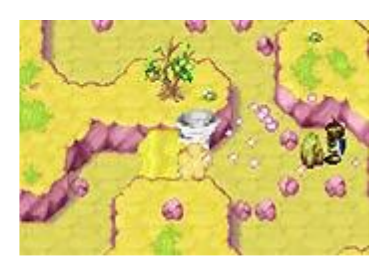
Tienes que usar la **Psinergía Torbellino de Sole** en una roca que verás delante de esos pasillos para quitar la arena (si no te aparece esa Psinergía, ve desactivando los Djinn y los objetos que tiene equipados ese personaje hasta que aparezca). Primero tendrás que usar el **Torbellino** desde la parte de abajo de la primera roca para quitar la arena del pasillo superior.



Luego métete por ese pasillo y continúa hacia la izquierda, hasta encontrar un pasillo por el que tendrás que ir hasta arriba del todo, donde encontrarás una roca grande con forma de remolino, que por ahora no podrás usar.



Desde allí, baja por un pasillo que verás un poco más a la derecha, y sigue por ese pasillo hacia la derecha, hacia arriba, a la derecha y todo hacia abajo, hasta llegar a otra roca en la que tendrás que usar el **Torbellino** desde su derecha. Luego vete hacia la izquierda por el pasillo que se ha abierto, hasta encontrar otra roca en la que tendrá que usar el **Torbellino** desde debajo de ella. A continuación, tendrás que volver atrás hasta el principio de esa zona, donde estaba el primer pasillo de arena que quitaste con el **Torbellino**, y desde allí, vete hacia la derecha, abajo, y a la izquierda, hasta llegar al lado derecho de la primera roca que usaste.



En ese lugar tendrás que usar de nuevo el **Torbellino** desde la derecha de dicha roca y volver a la entrada de esta zona, para meterte por el pasillo que se habrá abierto a la izquierda. Por ese camino llegarás hasta otra roca, donde tendrás que usar el **Torbellino** desde debajo de ella. Después, da toda la vuelta hasta llegar al pasillo que se habrá abierto, y sigue por él hacia arriba y hacia la derecha, hasta llegar de nuevo a la roca grande con forma de remolino.



Una vez allí, ponte debajo de esa roca y usa el **Torbellino** hacia arriba, y verás como toda la arena que había en la pared desaparece y aparece unos peldaños por los que puedes subir a la pared de la montaña.



Roca del Aire (Pared de la montaña).

Sube por los peldaños que han aparecido por la pared de la montaña.



En la siguiente pantalla, vete hacia la izquierda y sube por otros peldaños que verás en la pared, y más arriba, vuelve a subir por otros peldaños que hay más a la izquierda. Una vez arriba, a tu derecha verás una rampa por donde te tienes que dejar caer. Si lo has hecho bien, caerás en una plataforma donde una estatua que lanza un remolino te

cogerá y te llevará hasta otra plataforma que hay más a la derecha, donde verás otras dos rampas por la que también tendrás que dejarte caer.



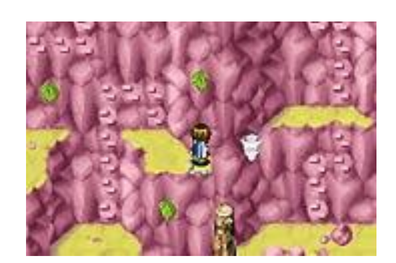
En la plataforma en la que caes, vete hacia la izquierda y hacia abajo, hasta que otro remolino que lanza una estatua te coja y te lleve más a la derecha. Luego dirígete hacia derecha y empuja un pilar que no te deja pasar hacia la derecha, hasta que caiga a un nivel inferior y te permita continuar un poco más a la derecha, donde encontrarás dos escaleras de peldaños por los que puedes subir.



Sube por la escalera de más a la izquierda, y nada más subir, vete a la derecha y baja por otros peldaños que encontrarás, para llegar a otra plataforma en la que un remolino que lanza una estatua te cogerá y te llevará hacia la izquierda.



Desde el lugar donde te deja, sube por los peldaños que hay arriba, hasta llegar a una plataforma con un pilar, que tienes que empujar hacia la derecha, para que un remolino que te lanza una estatua pueda cogerte y llevarte hasta otra plataforma que hay más a la izquierda.



A continuación, sube por los peldaños que verás en la pared y continúa subiendo por ellos intentando esquivar los remolinos que te lanzan las estatuas, ya que, si te cogen, te caerías abajo y tendrías que volver a intentar subir. Una vez arriba del todo, vete hacia la derecha hasta la siguiente pantalla.



Una vez allí, sube por los peldaños que verás en la pared, hasta llegar a una plataforma con dos pilares. Usa la **Psinergía Mover** para mover el pilar de la izquierda hacia la izquierda, y luego baja por los peldaños hasta una plataforma más abajo y déjate caer por la rampa que verás a la derecha.



Más a la derecha encontrarás una estatua en el suelo que lanza un remolino hacia arriba. Déjate coger por el remolino para que te lleve a una plataforma superior, y luego, vete hacia la izquierda, donde verás de nuevo los dos pilares. Usa la **Psinergía Mover** para mover el pilar de la derecha hacia la izquierda, y después salta hacia la izquierda y déjate caer por la rampa que verás, para caer encima de una estatua que antes no podías llegar, y que lanza un remolino que te cogerá y te llevará hasta una nueva plataforma que hay más arriba.



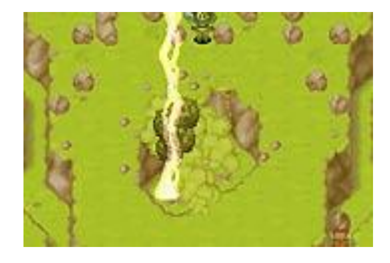
Una vez hecho eso, pasa por los peldaños que encontrarás en la pared de la izquierda, y en la siguiente pantalla, sube por los siguientes peldaños que te encuentres, hasta llegar a otra pantalla con una gran roca con forma de remolino. Usa la **Psinergía Mover** para mover el pilar que verás a tu izquierda hacia la derecha, y luego vuelve hacia atrás, hasta volver a la plataforma donde te dejó el ultimo remolino que te cogió.



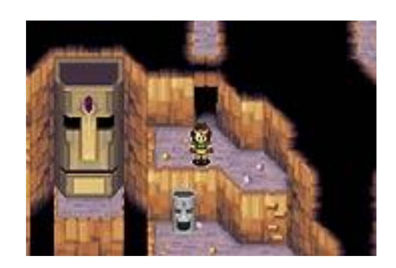
Déjate caer por la rampa que hay a la derecha de esa plataforma, y también por la que verás en la plataforma en la que caerás. A continuación, vete hacia la izquierda, sube por todos los peldaños que veas en la pared, y continúa por el único camino posible hasta volver a la pantalla donde había una gran roca con forma de remolino. Una vez allí, si moviste anteriormente el pilar, podrás ponerte debajo de la gran roca, y usar la **Psinergía Torbellino**.



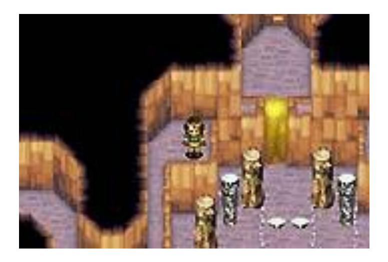
Una vez hecho eso, sube por los peldaños que verás en la pared de la izquierda hasta la siguiente pantalla (si al subir por esos peldaños vuelves a aparecer en la misma pantalla, es porque no has usado el Torbellino en la gran roca). Una vez en la cima, vuelve a usar el **Torbellino** en la gran roca con forma de remolino que encontrarás, y así aparecerá una puerta por la que podrás entrar en el interior de la **Roca del Aire**.



Nada más entrar, ve todo el camino hacia abajo, a la izquierda y hacia arriba, hasta encontrar una puerta por la que tendrás que pasar. Así llegarás a una sala con una gran roca con forma de remolino, pero por ahora no puedes hacer nada allí. Entra por la puerta que hay en la esquina superior izquierda, y en la siguiente habitación, por la puerta que hay más a la derecha.



En la pantalla donde apareces, vete hacia la derecha y hacia arriba por el único camino posible, hasta llegar a una pantalla con cinco pilares. Hay tres pilares de los que puedes empujar, y dos pilares que cuando los aplastas con la **Psinergía Aplastar**, hacen que salgan otros en otro lugar.



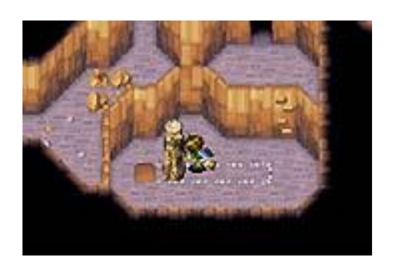
Para conseguir pasar al lado derecho de la habitación, primero aplasta con el Aplastar el pilar que hay más a la derecha, y empuja el pilar que hay más arriba para ponerlo justo encima del pilar que acabas de aplastar. Luego empuja el pilar que hay más a la izquierda dos veces hacia la derecha y una hacia arriba, hasta colocarlo en fila con los demás.

Tras hacer eso, sube a lo alto de la pared de la izquierda y salta por encima de los pilares que acabas de colocar hasta la pared de la derecha. Una vez allí, vete hacia abajo y usa la **Psinergía Torbellino** desde debajo de la roca que encontrarás, para abrir un camino que te lleva hasta otra roca que hay arriba del todo, en la que también debes de usar **Torbellino**, en esta ocasión desde encima de ella.

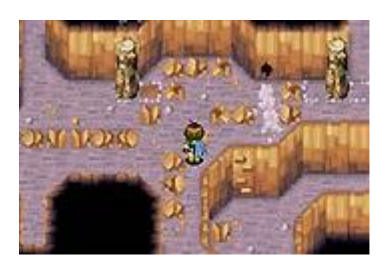


Retrocede todo el camino hasta llegar al pasillo que acabas de abrir en la parte inferior de la habitación y continúa por allí, hasta llegar a un pilar que tendrás que empujar hacia la izquierda hasta el final.



Una vez que lo hayas empujado, vete hacia arriba, a la izquierda y hacia abajo, hasta llegar a un lugar donde podrás saltar encima del pilar que acabas de empujar, y de él a la izquierda. Siguiendo por el único camino posible, llegarás a una puerta por la que tendrás que meterte.

En la siguiente habitación, vete hacia arriba, donde verás un pasillo tapado por un chorro de vapor, por el que por ahora no puedes pasar.



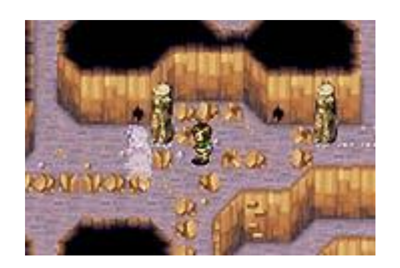
Baja por los peldaños que verás debajo, y sube por otros peldaños que hay más a la derecha, y luego, sigue hacia arriba. Así llegarás hasta otro chorro de vapor que te impide el paso. Allí debes empujar un pilar que hay a la derecha para que el vapor salga por otro lado y el chorro te deje pasar.



Continúa hacia arriba y a la derecha hasta llegar a otro chorro de vapor que te impide el paso y un pilar. Usa la **Psinergía Mover** para mover el pilar una vez hacia la derecha. Así, destaparás otro chorro de vapor y el primero dejará de lanzarlo. Después, ponte a la derecha del pilar y del chorro que acaba de dejar de lanzar vapor, y vuelve a usar **Mover** para mover el pilar hacia la izquierda. Si lo has hecho bien ya podrás subir por los peldaños de la pared, saltar encima del pilar, y continuar hacia la izquierda y hacia abajo.



Tras bajar por otros peldaños que verás en la pared, empuja el pilar que encontrarás hacia abajo, sube por otros peldaños que hay más a la izquierda y sigue hacia abajo, hasta llegar a otro pilar que tapa un chorro de vapor. Mueve ese pilar hacia la derecha, y así dejará de echar vapor el primer chorro que había en la habitación.



Vuelve hacia atrás, saltando por encima del pilar que empujaste hacia abajo, y una vez a la entrada de la habitación, pasa por el pasillo donde estaba el chorro de vapor y métete por la puerta que hay abajo a la izquierda.

En la sala siguiente, salta por las plataformas que hay a tu izquierda y entra por la puerta que hay a la izquierda del todo. Así llegarás hasta una sala con cuerdas. Vete hacia arriba y baja por los peldaños para llegar junto a una roca en la que tendrás que usar el **Torbellino** desde su derecha, para que una plataforma gire y te permita pasar por encima de ella.




Sube de nuevo los escalones y sigue hacia la izquierda, pasando por encima de la plataforma que acaba de girar. Luego baja por los escalones y sube por otros que hay más a la izquierda. Continúa un poco hacia la izquierda, arriba y a la derecha, hasta llegar a otra roca en la que tendrás que volver a usar el **Torbellino** desde encima suyo, para que la plataforma vuelva a girar.



A continuación, vuelve hacia la izquierda, abajo y hacia la derecha, hasta llegar a una plataforma desde la que podrás saltar de nuevo encima de la plataforma que ha girado y seguir hacia abajo, pasando por encima de una cuerda, hasta meterte por una puerta que hay en la esquina inferior izquierda.



En la siguiente habitación, vete todo hacia arriba, hasta llegar a otra sala con cuerdas. Baja por los peldaños que verás en la pared y salta por las plataformas flotantes que hay a su derecha. Continúa saltando por las plataformas hacia abajo y hacia la derecha, hasta llegar a otra roca en la que tendrás que usar el **Torbellino** desde debajo suyo, para que una plataforma gire y te permita pasar por encima de ella.



Pasa por encima de la cuerda que hay más arriba y por encima de la plataforma que ha girado hasta que al llegar a la esquina superior derecha encontrarás otra roca en la que debes de usar el **Torbellino** desde su derecha y la plataforma vuelva a girar y te permita pasar por encima de ella hacia la izquierda.



Por ese camino llegarás hasta un pilar, encima del que tienes que saltar para llegar a una cuerda, por la que tienes que pasar hacia abajo. Luego continúa hacia abajo y hacia la derecha, por el único camino posible, y al final llegarás a una puerta por la que tienes que meterte.



En la sala donde apareces, baja por los peldaños que verás a tu derecha, hasta que, al llegar abajo del todo, verás otra puerta a tu derecha por la que podrás entrar. En la siguiente sala encontrarás una piedra en la que podrás rellenar tus niveles y otra puerta arriba a la derecha por la que debes meterte.



En la siguiente habitación, salta por las plataformas flotantes que verás debajo tuyo, hasta llegar a una gran roca con forma de remolino, en la que tendrás que usar el **Torbellino** desde debajo suyo. Al hacerlo, todas las caras de estatuas que hay tumbadas en el suelo de todo el templo empezarán a lanzar remolinos.



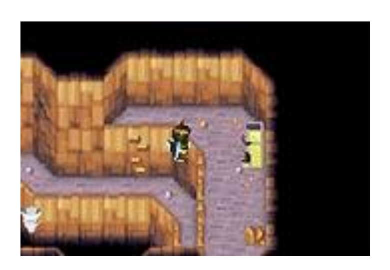

Déjate coger por uno de los remolinos que lanza una cara de estatua que hay debajo tuyo, y así llegarás hasta una habitación en la que ya has estado, pero en la que no pudiste hacer nada antes.



Usa de nuevo el **Torbellino** desde debajo de una gran roca con forma de remolino que hay allí, para activar todas las caras de estatuas que están de pie, y luego, salta a la plataforma flotante que hay a la izquierda, usa la **Psinergía Mover** para mover un pilar que hay más a la izquierda, y salta por las plataformas hasta la parte inferior de la habitación.



Una vez allí, métete por la puerta que hay en la esquina superior izquierda de la habitación. En la siguiente sala, entra por la puerta que hay a tu izquierda. En la habitación en la que apareces, vete hacia arriba y baja por los peldaños que verás en la pared. Empuja el pilar que hay a tu izquierda y vuelve a subir por los peldaños que bajaste antes, para dejarte coger por el remolino que lanza una estatua que hay a tu derecha y que te dejará en otra plataforma que está más a la izquierda.



Después, salta encima del pilar que moviste antes y métete por la puerta que hay arriba. Más arriba encontrarás una estatua que tendrás que empujar hacia arriba hasta la mitad de su recorrido, para después ponerte en una estrecha pasarela que hay más a la izquierda y dejar que el remolino que lanza la estatua te coja y te lleve a otra plataforma que hay más a la izquierda.



Una vez allí, vete todo el camino hacia abajo y hacia la izquierda hasta llegar a una zona de plataformas flotantes. Salta por ellas hasta ponerte al lado de un pilar que verás arriba a la derecha y usa la **Psinergía Mover** para moverlo hacia la izquierda y destapar un chorro de vapor.



Luego vuelve hacia atrás, para dar la vuelta y llegar a una puerta que hay a la derecha del pilar que acabas de mover y por la que no podías pasar antes porque había un chorro de vapor que te lo impedía. Tras meterte por esa puerta, en la habitación siguiente, baja los peldaños que verás en la pared y vete hacia la derecha, pasando por encima de las cuerdas.

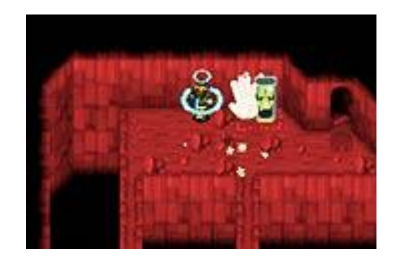
 

Una vez allí, sube otros peldaños y cruza por otra cuerda hacia abajo, hasta llegar a otra puerta por la que tienes que meterte. En la siguiente sala, vete hacia la izquierda y hacia abajo, hasta encontrar otra roca en la que tendrás que usar el **Torbellino** desde su izquierda para quitar la arena de un pasillo que no te deja pasar.



Pasa por ese pasillo y baja por los peldaños, para luego ir todo hacia abajo, donde encontrarás otros peldaños en la pared de la derecha que te permitirán llegar hasta una puerta.

Al meterte por esa puerta, llegarás a otra sala en la que tienes que dirigirte hacia la izquierda hasta el final y luego hacia arriba. Tras saltar por una plataforma flotante, continúa hacia arriba hasta el final, donde verás una estatua a tu derecha que tendrás que empujar con la **Psinergía Mover** hacia la derecha.



Una vez hecho eso, vuelve todo el camino hacia abajo, y un poco más a la derecha encontrarás otro pasillo que sube. Sube por él hasta la esquina superior derecha (si te encuentras un remolino que te echa hacia atrás es porque no has empujado la estatua anteriormente), donde encontrarás otra puerta por la que tienes que entrar.

En la habitación siguiente tienes que meterte por la puerta que hay a la derecha, y en la sala en la que apareces, baja por los peldaños que verás debajo de ti y deja que uno de los remolinos que lanza una estatua, te coja y te lleve hasta otra plataforma que hay a la derecha.



Una vez allí, sube por los peldaños que verás en la pared de arriba, y luego, salta por las plataformas flotantes que verás más abajo hasta llegar a una puerta por la que debes meterte

.

Así llegarás hasta una habitación con muchas plataformas flotantes por las que debes ir saltando. Arriba del todo encontrarás una inscripción, que, al leerla, hará que Sole aprenda una **Psinergía nueva: Revelar**, que sirve para desvelar plataformas y puertas invisibles.



Para salir de allí, salta por las plataformas flotantes que verás al lado derecho, y cuando no puedas avanzar más, usa la **Psinergía Revelar** para que aparezca una plataforma invisible, que te permite seguir el camino y salir de la habitación.



Luego usa la **Psinergía Huir** para salir de la **Roca del Aire**.

Tras conseguir la **Psinergía Revelar** en la **Roca del Aire**, vuelve al pueblo de **Garoh**.



Nada más llegar, vete subiendo por todas las escaleras y empujando todos los pilares que te encuentres, hasta llegar arriba del todo.



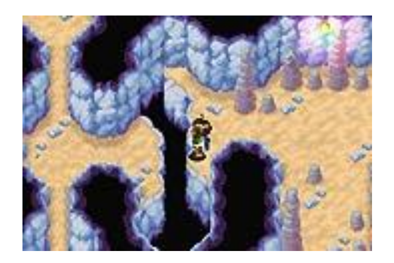
Tras ver unas escenas en las que hablarás con un personaje, continúa hacia arriba hasta llegar al pueblo.



Una vez allí, sube por las escaleras que hay en la parte superior del pueblo y aparecerá otro personaje que sale de una roca y habla contigo.



Luego, usa la **Psinergía Revelar de Sole** para descubrir una puerta secreta en la roca y entra por ella. Así entrarás en la cueva de **Garoh**. Nada más entrar allí, sube todo el camino hacia arriba y hacia la izquierda, saltando un pequeño abismo, hasta llegar a una puerta.



Entra por ella y continúa hacia la derecha y hacia arriba, hasta llegar a una habitación en la que saldrán los dos personajes que hablaron contigo anteriormente.



Al terminar de hablar con ellos, aparecerás en la posada del pueblo y la maldición que tenía el pueblo habrá desaparecido.



Entonces, vuelve de nuevo a entrar por la puerta secreta que había en la roca y vuelve hasta la misma habitación donde antes hablaste con los dos personajes.



En esta ocasión volverá a aparecer el mismo personaje de antes (**el maestro Hama**). Tras volver a hablar con él, te entregará del **Djinn Éter**.



DESIERTO DE YAMPI

Desde **Mikasala**, vete hacia abajo y hacia la izquierda hasta que encuentres un puente que debes cruzar.

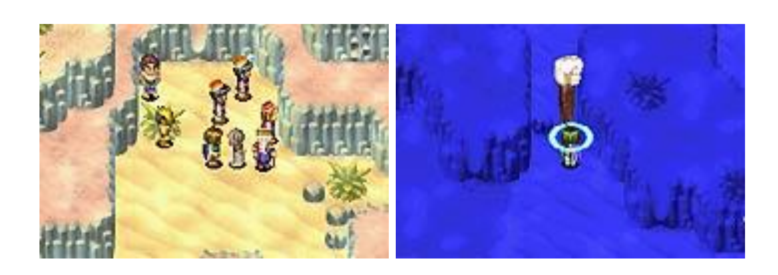


Luego, continúa hacia arriba y hacia la izquierda hasta llegar al mar, y desde allí, sigue todo el camino hacia arriba y hacia la derecha, pasando entre medias de dos ríos. Por ese camino llegarás a la entrada del **Desierto de Yampi**.



Desierto de Yampi.

Desde la entrada, vete hacia la derecha y coge el primer pasillo hacia abajo. Sigue por ese camino hacia la derecha, y luego hacia arriba y hacia la derecha hasta llegar a la siguiente pantalla. Una vez allí, arriba a la derecha encontrarás varios personajes. Tras hablar con ellos, continúa hacia abajo y hacia la derecha hasta la siguiente pantalla, donde verás un poste de madera. Usa la **Psinergía Aplastar** para hundir el poste y poder pasar hacia arriba.



Allí encontrarás otro poste, pero en lugar de hundirlo continúa hacia la derecha, pasando entre medias de otros dos postes que tampoco debes hundir, y más a la derecha verás otro poste en la parte superior (justo debajo de ese poste verás un Djinn en lo alto de una plataforma).



Usa el **Aplastar** para hundirlo y poder pasar hacia arriba, donde un poco más a la izquierda encontrarás otro poste pegado a la pared. Húndelo con el **Aplastar** para encontrar en la pared unos escalones, por los que podrás subir a lo alto de una plataforma.



Una vez allí, vete hacia la izquierda, saltando por encima de un poste, y luego hacia abajo hasta encontrar otro poste a tu derecha. Salta por encima de ese poste para llegar a la plataforma que hay a la derecha, y después, salta por los postes que hay en la parte de abajo para llegar a otra plataforma que hay abajo a la izquierda.



A continuación, salta por el poste que verás abajo a la derecha, para llegar a la plataforma donde antes viste el Djinn. Enfréntate a él, y si logras vencerle, conseguirás el **Djinn Blitz**.

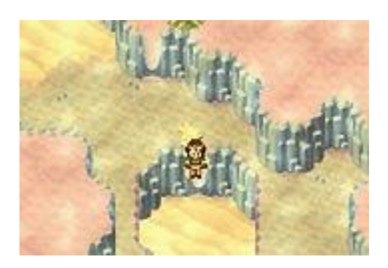


Tras conseguir el Djinn, baja al suelo dejándote caer de la plataforma por una rampa que hay a la izquierda.

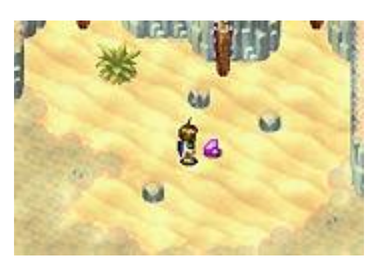


Dirígete hacia la parte superior derecha de la plataforma sobre la que estaba el Djinn, usando el **Aplastar** para hundir otro poste de madera que te impedirá el paso.

Allí verás otra rampa por la que podrás dejarte caer a un nivel inferior, y luego, continúa hacia la derecha y hacia abajo hasta la siguiente pantalla.



Allí encontrarás una piedra para rellenarte de energía y tres postes pegados a la pared de arriba. Usa el **Aplastar** para hundir el poste de en medio y descubrir unos escalones en la pared, por los que tienes que subir y continuar hacia arriba hasta la pantalla siguiente.




En esa pantalla verás que hay algo que se mueve por debajo de la arena.



Tienes que usar la **Psinergía Aplastar** para hundir el poste de madera que hay en el centro. De esa forma, lo que se mueve por debajo de la arena se chocará con el poste e ira hacia la derecha, donde saldrá de la arena y verás como era un escorpión que se irá hasta la siguiente pantalla.



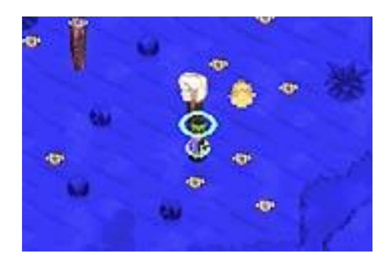
Síguele hacia la derecha, donde aparecerás en otra pantalla con otro poste de madera. Aquí tendrás que hacer que el escorpión que está debajo de la arena vaya hacia arriba hundiendo otro poste.



Tendrás que usar el **Aplastar** antes de que el escorpión pase por debajo del poste de derecha a izquierda, ya que, si no, en lugar de irse hacia arriba se quedaría dando vueltas, y tendrías que salir de la pantalla y volver a entrar para volver a intentarlo.



Si consigues que el escorpión vaya hacia la pantalla de arriba, llegarás hasta otra pantalla con dos postes. Allí tendrás que hundir el poste de la derecha antes de que el escorpión pase por debajo de ese poste de arriba hacia abajo.



Si lo haces bien, el escorpión se irá hasta una zona de arena que hay en la parte de arriba, donde se quedará parado. Al ir hacia allí, te caerás en una cueva y tendrás que enfrentarte a él.



Tras vencerle, conseguirás la **Gema Pala**. Si equipas a alguno de tus personajes con este objeto, le aparecerá una **Psinergía nueva: Cavar**, con la que podrás excavar en la arena.



Por último, para poder salir de la cueva, usa la nueva **Psinergía Cavar** en el círculo que verás en el suelo. De esa forma aparecerá un chorro de agua en el que te podrás subir para salir de allí.



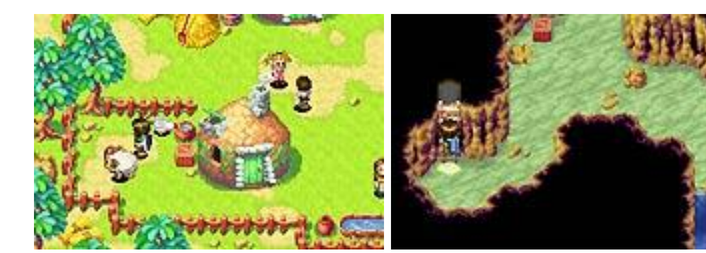
JEFE	PV	PP	Exp.
Rey Escorpión	1.064	0	440

Una vez que hayas conseguido la **Psinergía Cavar**, vuelve al pueblo de **Mikasala**.

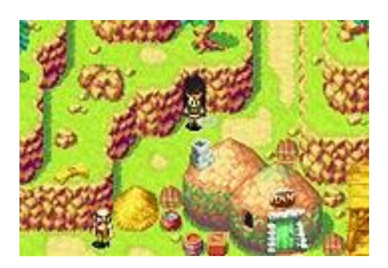


Una vez allí, vete hasta la esquina inferior izquierda del pueblo, donde verás una oveja y una gallina dando vueltas.

Tienes que usar la **Psinergía Cavar** justo en el terreno que hay entre esos dos animales, y si lo haces bien, aparecerá una escalera que baja a una cueva.



Entra dentro y vete hacia arriba, donde encontrarás otra escalera por la que podrás salir al exterior, apareciendo detrás de la posada.



Desde allí, sube hacia arriba hasta llegar a donde está el **Djinn Chispa** (podrás conseguirlo directamente sin tener que enfrentarte a él).

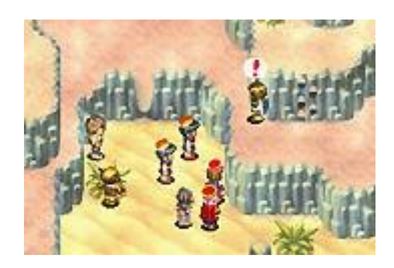


ALHAFRA. VENCER A LOS PIRATAS

Tras vencer al escorpión en el **Desierto de Yampi** y conseguir la **Gema Pala**, con la que podrás usar la **Psinergía Cavar**, vuelve hacia atrás hasta la segunda pantalla del desierto, donde había un grupo de personajes que hablaba contigo. En esa misma pantalla, en la esquina inferior izquierda, verás un círculo en la arena rodeado por cuatro piedras. Usa la **Psinergía Cavar** allí para descubrir la entrada a una cueva.



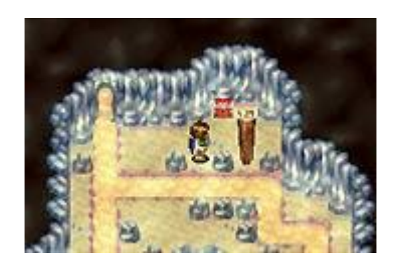

Una vez dentro, vete a la esquina superior derecha y sube por la escalera que encontrarás para salir al exterior. Cuando estés fuera, sube por los peldaños que verás en la pared de tu derecha, y luego, baja por otros escalones que hay más a la izquierda. Entonces te volverás a encontrar con los mismos personajes que había antes en el desierto.



Tras hablar de nuevo con ellos, sigue hacia arriba, y en la siguiente pantalla, métete por la puerta que hay arriba a la derecha. Así llegarás a una cueva en la que verás unas corrientes de arena que te arrastran.



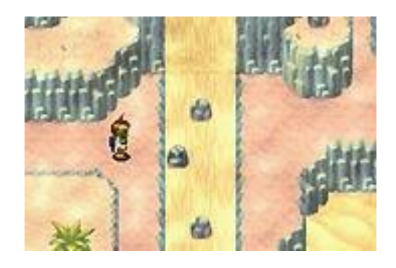
Primero, tienes que conseguir llegar a la parte superior de la pantalla, pasando entre las piedras y por las corrientes que te permitan llegar hasta allí. Arriba del todo encontrarás un poste de madera y un cofre que contiene la **Megamaza**.



Desde allí continúa hacia la derecha, dejándote arrastrar por la corriente de arena, y sal de ella por la derecha del todo. Continúa hacia la derecha y baja por la escalera para llegar a la puerta por la que saldrás al exterior.



Una vez en el exterior, vete hacia arriba y hacia la derecha hasta la siguiente pantalla, donde te encontrarás varios ríos y cascadas de arena. Déjate arrastrar por el primer río de arena, y cuando estés en el suelo, dirígete hacia la derecha hasta el final, hacia arriba hasta el final y a la derecha del todo.



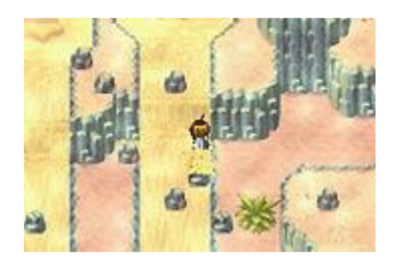
Una vez allí, sube por los peldaños que verás en la pared de arriba y atraviesa los dos ríos que verás a tu izquierda sin que la arena te arrastre hasta el suelo. Si lo haces bien, llegarás junto a unos peldaños que hay en la pared. Antes de subir por ellos, continúa hacia la izquierda y para abajo, donde al final del camino encontraras un cofre que contiene el **Látigo Domador**.



Tras coger ese objeto, vuelve hacia atrás, sube por los peldaños que viste antes en la pared y sigue hacia arriba y hacia la derecha, atravesando de nuevo la parte superior de los dos ríos de arena.



Tienes que colocarte en el borde derecho del río de arena de más a la derecha y dejarte arrastrar por él, para que cuando caigas un nivel más abajo, puedas continuar hacia la derecha. Si lo consigues, yendo hacia arriba y hacia la derecha, llegarás a la salida del **Desierto de Yampi**.



Por último, nada más salir, vete hacia arriba y hacia la izquierda para llegar al pueblo de **Alhafra**.



Nota: Si tras dejarte arrastrar por el último río de arena te vas hacia abajo y hacia la derecha, podrás llegar a otra salida del **Desierto de Yampi**, pero es mejor que no vayas por allí porque tendrías que dar una vuelta bastante larga por el mapa del juego y volver a cruzar todo el desierto para llegar de nuevo hasta la salida que te lleva al pueblo de **Alhafra**.

Alhafra.



Nada más llegar al pueblo, verás que el grupo de personajes que te encontraste en el desierto te ha ido siguiendo y también llega al pueblo.

Tras hablar con ellos, vete hacia la parte superior derecha del pueblo, donde verás unas escaleras por las que podrás bajar a la playa.



Una vez allí, sigue hacia la derecha hasta la siguiente pantalla, donde encontrarás un barco pirata. Sube al barco por la pasarela que hay a su izquierda, y al hacerlo, los piratas que están intentando arreglar el barco hablarán contigo.



Luego, métete por la puerta que hay arriba para entrar en el interior del barco, baja por las escaleras y vete todo el pasillo hacia abajo. Así llegarás a donde está **Briggs**, que te oirá llegar y se enfrentará a ti.

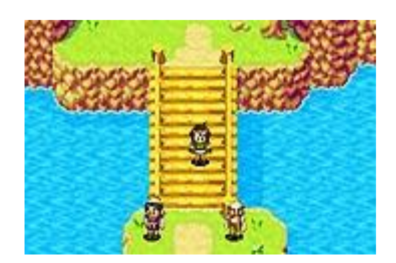


Al vencerles, verás como aparecen varios personajes que empiezan a hablar entre sí. Entre ellos están los alcaldes de **Alhafra** y **Madra**, que deciden encarcelar a **Briggs** y los piratas.

Al mismo tiempo, también deciden soltar a **Piers**, el personaje que se encontraba encarcelado en la cárcel de **Madra** (es muy importante que esto ocurra para que **Piers** te pueda ayudar más tarde en **Kibombo**). Tras escuchar toda la conversación que mantienen estos personajes, puedes intentar arreglar el barco de los piratas, pero eso es mejor que lo hagas más tarde, cuando estés en condiciones de conseguir arreglarlo del todo.

NARIBWE Y KIBOMBO

Tras derrotar a los piratas en el pueblo de **Alhafra**, tienes que conseguir cruzar al continente de **Gondowan**. Para ello, sal de **Alhafra** y vuelve hacia atrás, atravesando el **Desierto de Yampi**. Luego, vete hacia arriba y hacia la izquierda, y atraviesa de nuevo los **Riscos de Osenia** y el **Puente de Madra**, para volver al pueblo de **Madra**.

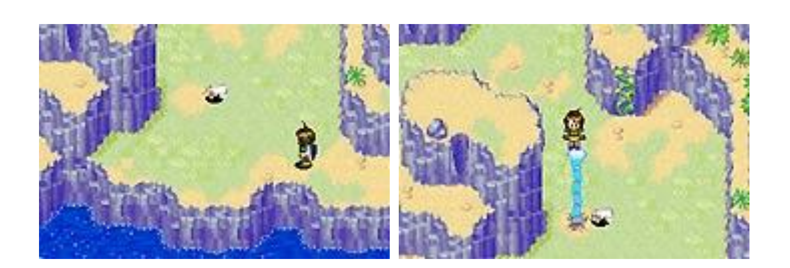


Desde ese pueblo, vete hacia arriba y hacia la izquierda, hasta llegar a un puente por el que podrás cruzar al otro lado del río. A continuación, dirígete hacia abajo y hacia la izquierda, hasta encontrar otro puente que tendrás que cruzar. Después cruza otro puente que verás un poco más arriba (el tercero) y luego continúa hacia la izquierda hasta llegar a los **Riscos de Gondowan**.



Riscos de Gondowan.

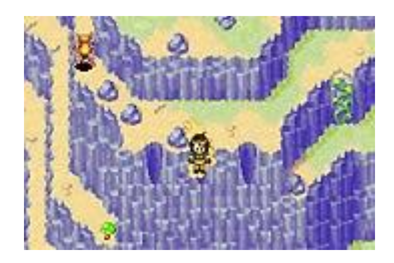
Nada más entrar, verás un perro olfateando el suelo. Usa la **Psinergía Cavar** en el sitio que olfatea el perro, y así saldrá un chorro de agua en el que podrás subirte para llegar a una plataforma elevada que hay a la izquierda.



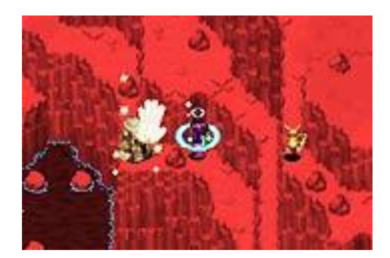
Desde allí, baja por una rampa hasta un nivel inferior y salta a la plataforma que hay a la izquierda. Más a la izquierda encontrarás una liana en la pared por la que podrás subir.



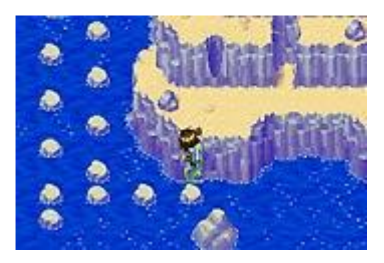
Sigue hacia la izquierda y hacia arriba, donde verás otras dos lianas que te permitirán subir otros dos niveles más, y yendo hacia la izquierda encontrarás un Djinn detrás de unas piedras (al que no podrás llegar por ahora), y tres rampas por las que puedes dejarte caer.



Déjate caer por la rampa de en medio, y después salta a la plataforma que hay a la izquierda y continúa hacia arriba hasta el final del camino. Allí encontrarás una gran roca que tendrás que empujar hacia la izquierda usando la **Psinergía Mover**, para que la roca caiga al agua y forme una plataforma (esa plataforma te hará falta más adelante).



Tras empujar la roca, vete hacia abajo y hacia la derecha, donde verás una rampa por la que puedes bajar un nivel más abajo. Al bajar por ella, encontrarás una liana debajo de ti por la que puedes bajar hasta unas plataformas que hay en el agua.



Por esas plataformas debes seguir el siguiente camino: Desde el principio, salta por las plataformas hacia la izquierda tres veces, dos veces hacia arriba y una vez a la izquierda.



Luego vete hacia arriba, saltando por las plataformas hasta el final, después a la izquierda hasta el final, arriba, izquierda hasta el final, abajo hasta el final, izquierda, arriba hasta el final, derecha hasta el final, abajo, derecha hasta el final y arriba hasta el final (al ir hacia arriba, pasarás por encima de la plataforma que formó la roca que empujaste anteriormente).



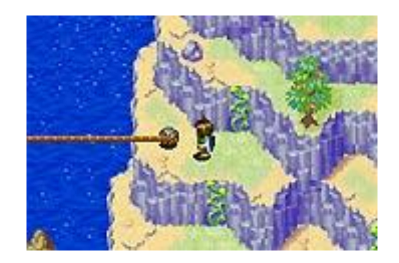
A continuación, sigue saltando por las plataformas que hay a la izquierda, hasta llegar a una liana por la que podrás subir a suelo firme.



Desde allí, vete hacia arriba hasta encontrar una liana por la que podrás subir a una plataforma elevada. Tras subir por ella, dirígete un poco hacia abajo hasta llegar a un árbol, y salta a la plataforma que hay a la izquierda con otros dos árboles. Una vez allí, baja por la liana que verás debajo de ti y vete hacia arriba hasta encontrar otra liana en la pared por la que deberás subir.



Sube por otra liana que verás más arriba, y así llegarás a una plataforma donde esta enganchado el extremo de una cuerda.



Si quieres llegar hasta donde está el Djinn que viste antes, una vez que estés en la plataforma donde hay una cuerda enganchada, sube por una liana que verás en la pared de arriba. Luego, continúa hacia la derecha hasta llegar a otra liana por la que también debes subir. Una vez arriba del todo, vete hacia la derecha por el único camino posible, y cuando no puedas más, sigue hacia abajo hasta el final. Así llegarás hasta donde está el Djinn.



Si te enfrentas a él y logras vencerle conseguirás el **Djinn Fuego**.



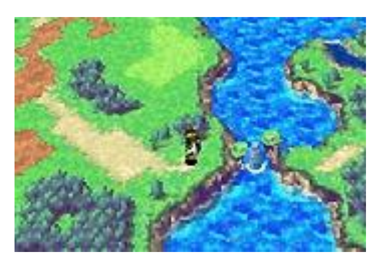
Para continuar el camino, desde la plataforma donde había una cuerda enganchada, tienes que subirte encima de la cuerda y cruzar por ella hacia la izquierda.



Por último, tras cruzar al otro lado, baja por las lianas que verás en la parte inferior de la pantalla y continúa hacia abajo y hacia la izquierda hasta salir de la zona.



Si te fijas en el mapa, verás que acabas de cruzar de un continente a otro y ahora estas en el continente de **Gondowan**.



Nada más salir de **Riscos de Gondowan**, vete todo recto hacia arriba, hasta llegar al pueblo de **Naribwe**.



Antes de entrar al pueblo, vete hacia abajo y hacia la izquierda hasta encontrar un puente por el que podrás cruzar a la orilla izquierda del río.



Luego, continúa hacia abajo hasta encontrar otro puente que también debes cruzar.

Sigue hacia abajo hasta llegar a la orilla del mar, donde verás una zona de árboles bastante grande.



Ponte a dar vueltas por esa zona, y si lo haces bien, tarde o temprano terminará apareciendo un **Djinn** que se enfrentará contigo. Al vencerlo, conseguirás al **Djinn Frío**.

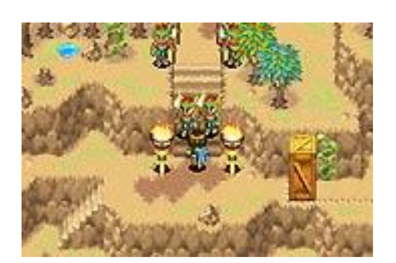


Nada más llegar al pueblo de **Naribwe**, sal por la parte de arriba del pueblo, y luego, continúa por el mapa todo recto hacia arriba hasta llegar a las **Montañas de Kibombo**.



Montañas de Kibombo.

Al llegar allí y subir las primeras escaleras verás como aparecen unos soldados indígenas que no te dejan pasar, así que tendrás que atravesar toda la zona de la montaña sin que te vean los soldados.



Primero, empuja el cajón que hay a la derecha hasta la derecha del todo y una vez hacia arriba, y mueve con la **Psinergía Mover** otro cajón que hay más a la derecha hacia la izquierda.



Sube por la liana que hay junto al primer cajón, y una vez arriba, salta por los cajones que has movido y sube por otra liana que verás allí. Luego, vete hacia arriba y hacia la izquierda, pasando por encima de un puente, hasta llegar a un pilar.

Empuja el pilar hacia la izquierda para poder pasar por encima de él y subir por una liana que hay más a la izquierda. Luego vete hacia arriba, y tras subir una escalera, verás un cajón con un soldado detrás. Empuja el cajón hacia la derecha para que el soldado no pueda verte, y sube por la liana que verás en la pared.



Una vez arriba, dirígete todo hacia la derecha hasta encontrar una cuerda. Usa la **Psinergía Enlazar** en la cuerda para cruzar por encima de ella hasta otra plataforma que está más la derecha, y continúa hacia arriba por allí hasta la pantalla siguiente.

Una vez allí, vete hacia arriba y hacia la izquierda hasta encontrar unos troncos de árboles. Salta por encima de ellos hasta que al llegar al de más abajo y más a la izquierda, verás una liana por la que puedes bajar al suelo.



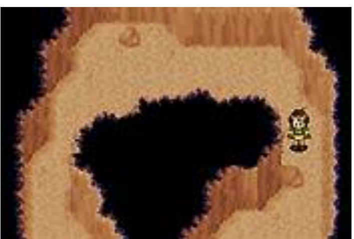
Baja por ahí y continúa hacia arriba hasta llegar a la entrada de una cueva. A la izquierda de la entrada a la cueva verás un perro al que tendrás que distraer para poder pasar.



Usa la **Psinergía Sismo** en la caja que hay a la izquierda de la entrada a la cueva, y así la caja se abrirá y saldrá un **Hueso**. De esa forma, el perro se entretendrá con el hueso, y tu podrás ir hacia la derecha y hacia arriba hasta encontrar una cueva tapada con hojas.



Usa la **Psinergía Torbellino de Sole** para quitar las hojas y entrar en la cueva, y una vez dentro, continúa por el único camino posible hasta salir de nuevo al exterior.

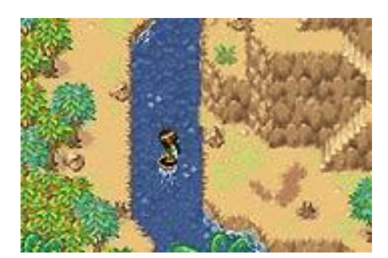
Al salir de la cueva, sube por las lianas que verás a tu derecha, y una vez arriba del todo, dirígete todo hacia la izquierda, hasta encontrar otra liana por la que podrás bajar.



A continuación, continúa hacia la izquierda, baja por otra liana que encontrarás hasta el suelo, y sigue hacia la izquierda y hacia abajo, bajando por todas las escaleras que te encuentres hasta llegar al borde de un río.



Por último, salta por la piedra que verás en el centro del río para cruzar al otro lado y vete hacia arriba y hacia la izquierda hasta salir al mapa general.



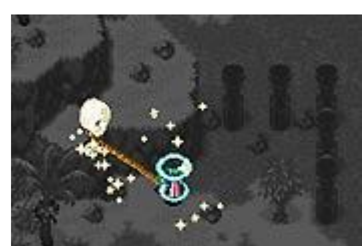
Tras salir de **Montañas de Kibombo**, cruza un puente que verás a la izquierda de donde apareces, y luego, vete todo hacia arriba y hacia la derecha hasta llegar al pueblo de **Kibombo**.

UNIR A PIERS EN EL GRUPO

Nada más llegar a **Kibombo**, verás que es de noche y todos los habitantes se han ido a la parte de arriba del pueblo, donde está teniendo lugar una ceremonia sagrada.



Como los habitantes no te dejarán pasar hasta la siguiente pantalla, tienes que ir por otro camino: Vete hasta la esquina inferior izquierda del pueblo, donde encontrarás una cuerda. Usa la **Psinergía Enlazar** para atar la cuerda y poder subir por ella hasta una plataforma elevada. Luego, vete hacia la derecha y salta por encima de las columnas que verás, hasta cruzar al lado derecho de la pantalla.

Una vez allí, vete todo hacia arriba, hasta encontrar otras columnas que te permitirán cruzar de nuevo hacia la izquierda hasta llegar al tejado de unas cabañas. Desde allí salta a la plataforma que hay a la izquierda, y luego, sigue hacia arriba hasta la siguiente pantalla.



Al llegar allí, verás que la ceremonia acaba de empezar, y si vas hacia arriba encontrarás a **Piers** (el personaje que estaba encerrado en la cárcel de **Madra**). Tras hablar con él y ver parte de la ceremonia, vete hacia arriba, donde verás un pilar que tienes que mover hacia la izquierda usando la **Psinergía Mover**. Al hacerlo, **Piers** volverá a hablar contigo y **terminará uniéndose al grupo** (si Piers no aparece en ese lugar es porque todavía no has vencido a los piratas en **Alhafra**).

A continuación, sigue hacia arriba, pasando por encima del pilar que has empujado, y continúa por el único camino posible, dando la vuelta a la gran estatua que hay en el centro de la pantalla. Al llegar al lado derecho de la estatua, encontrarás una liana por la que puedes bajar al suelo y una "X" pintada en el suelo. Usa la **Psinergía Cavar** donde te indica la "X", y así aparecerá una escalera. Bajando por esa escalera, entrarás en el interior de la estatua.

Interior de la estatua del gran Gabomba.

Nada más bajar por la escalera, vete hacia la izquierda y continúa por el único camino posible, hasta pasar entre medias de unos mecanismos y encontrar unas escaleras que te suben al siguiente piso. Una vez allí, dirígete hacia la derecha, donde verás otras escaleras por las que podrás subir al piso de arriba.



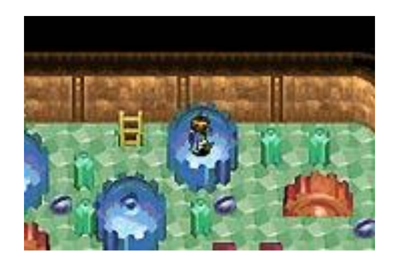
En el piso siguiente, verás unos mecanismos que no te dejan pasar porque se mueven en sentido contrario. Tienes que ir a la esquina superior izquierda y usar la **Psinergía Enlazar** en una cuerda que hay allí para detener los mecanismos. Entonces podrás pasar entre los mecanismos y llegar a la esquina superior derecha, donde verás otra escalera.



Al subir por la escalera, verás un Djinn al que por ahora no puedes llegar. Vete hacia abajo, hacia la izquierda y hacia arriba, metiéndote entre los mecanismos, hasta llegar a otra escalera por la que debes subir al siguiente piso. Una vez allí, al ir hacia la parte izquierda de la habitación, aparecerá **un ratón que se sube encima de los mecanismos** y salta por ellos para irse hacia el lado derecho.



Tras ver esas escenas, tienes que hacer lo mismo que ha hecho el ratón, es decir, súbete en un mecanismo que se mueva en el mismo sentido en el que tú vas, y al pasar por encima del mecanismo, salta a los otros mecanismos que hay al lado y vete saltando por ellos hasta el lado derecho de la habitación.

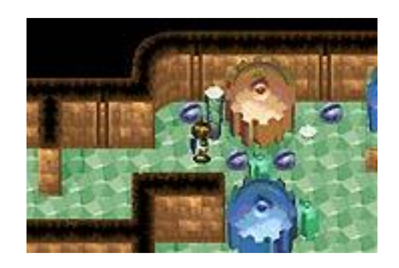


Allí encontrarás una escalera por la que tienes que bajar. En el piso inferior, baja por las siguientes escaleras que están un poco más abajo, y luego vete hacia abajo y hacia la izquierda, donde llegarás hasta un mecanismo que cambia de color y que tiene un poste a cada lado. Usa la **Psinergía Aplastar** para hundir el poste de la derecha, y después, retrocede dos pisos hasta la habitación en la que viste al ratón saltando por encima de los mecanismos.

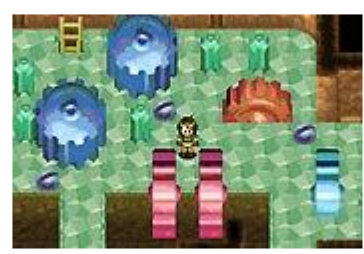
 

Entonces, tienes que volver a pasar por encima de los mecanismos hasta el lado izquierdo de la habitación, y bajar por la escalera que hay a ese lado.

Al llegar al piso inferior, baja por la escalera que hay más abajo, y luego continúa hacia abajo y hacia la derecha hasta llegar de nuevo al mecanismo que cambia de color y que tiene un poste a cada lado. En esta ocasión, tendrás que usar el **Aplastar** para hundir el poste que hay a la izquierda del mecanismo, y si lo haces bien, todos **los mecanismos del interior de la estatua empezarán a girar en sentido contrario**.



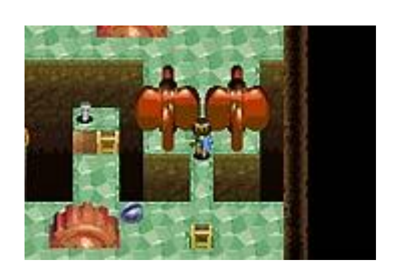
Para llegar hasta el Djinn que viste antes, una vez que has cambiado el sentido en el que giran los mecanismos, retrocede hasta la habitación en la que viste al ratón saltando por los mecanismos, y salta de nuevo por encima de los mecanismos hasta llegar al lado derecho de la habitación. Una vez allí, verás un agujero en la parte superior, más o menos en el centro de la pantalla, con dos mecanismos de color rosa que están juntos. Al cambiar el sentido del giro de los mecanismos podrás subirte a ellos. Tienes que subirte al mecanismo de la izquierda y dejar que te lleve al agujero y caigas al piso inferior.




Nada más caer, vete hacia arriba y hacia la derecha para llegar a donde estaba el Djinn y enfrentarte a él. Si logras vencerle, conseguirás el **Djinn Acero**.



Tras hacer eso, vuelve de nuevo a subir hasta la habitación en la que viste al ratón saltando por los mecanismos, y sube por la escalera que verás en la parte inferior de la habitación. En el siguiente piso, pasa entre medias de los mecanismos que verás un poco más arriba (si esos mecanismos no te dejan pasar es porque aún no has cambiado el sentido en el que giran todos los mecanismos), y luego, sube por la escalera que encontrarás arriba a la izquierda.



En el piso siguiente sólo encontrarás una estatua junto a la pared, pero no podrás hacer nada en ella. Sube por las escaleras que hay en la esquina superior derecha, y en el siguiente piso, aparecerán unas escenas en las que te enterarás que la ceremonia no puede completarse, porque en la habitación en la que tu estas hay un circuito pintado en el suelo, por el que unas chispas tienen que llegar a una pequeña figura, y el circuito está roto en varios lugares.



Para completar el circuito, en la parte superior de la habitación verás una columna y dos flechas pintadas en el suelo. Si usas el **Aplastar** en la columna, varias baldosas del suelo que forman el circuito se levantarán, y pisando las flechas harás que las baldosas que estén levantadas en ese momento giren en un sentido o en otro. Para resolver este puzle tienes que conseguir cerrar el circuito con las baldosas levantadas, y hacer que al menos tres de las chispas lleguen hasta la figura que hay en el centro (mirar foto).



Luego, espera a que los personajes que están fuera de la estatua vuelvan a repetir la ceremonia, y así, verás unas escenas en las que las chispas irán por el circuito, llegarán a la pequeña figura, y la gran estatua abrirá la boca y el mago que estaba intentando completar la ceremonia entra dentro y habla contigo.



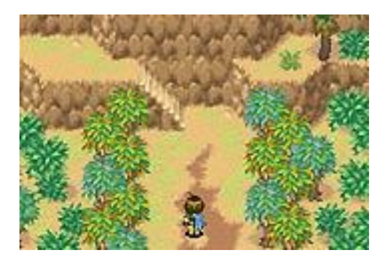
Tras esas escenas, aparecerás en una habitación en la que el mago se irá por una puerta que ha aparecido al moverse una estatua. Síguele por esa puerta, y así bajarás en una especie de ascensor que te llevará a una habitación secreta, donde volverás a encontrar al mago.



Coge la joya que hay en la estatua que hay en la pared, y así hablarás con el espíritu del gran Gabomba y conseguirás el **Orbe Negro**.



Tras conseguir el **Orbe Negro** dentro de la **estatua de Gabomba** y que **Piers** se una al grupo, aparecerás de nuevo en el pueblo de **Kibombo**. Sal del pueblo y vuelve hacia atrás hasta llegar a las **Montañas de Kibombo**.



Nada más entrar en esa zona, vete hacia abajo del todo, donde encontrarás una piedra en el río por la que podrás saltar y cruzar al lado derecho. A ese lado, verás unas escaleras que suben. Sube los tres primeros tramos de escaleras, y luego, vete hacia abajo hasta encontrar un pequeño charco de agua.



Usa la **Psinergía Congelación de Piers** en ese charco para crear una columna de hielo (si no te aparece esa Psinergía, ve desactivando los Djinn y los objetos que tiene equipados ese personaje hasta que aparezca).



A continuación, vuelve hacia arriba para subir otro tramo de escaleras, y vete de nuevo hacia abajo para saltar por encima de la columna de hielo que acabas de crear y poder llegar a la plataforma que hay más a la derecha. Una vez allí, sube por la liana que verás a tu derecha para llegar a donde hay una pequeña planta junto a la pared.



Tienes que usar la **Psinergía Planta** para hacer que la planta crezca (esa Psinergía le aparecerá a Sole al activar algún Djinn de Tierra y desactivar los demás).

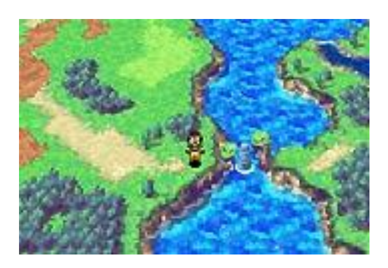


Si lo consigues, podrás subir por la planta y llegar hasta donde está el **Djinn**. Si te enfrentas a él y logras vencerle conseguirás el **Djinn Soplo**.




CONSEGUIR LA PSINERGÍA BAGUIO. TOMEGATHERICON

Ahora vuelve a **Naribwe**. Desde allí, vete hacia abajo hasta los **Riscos de Gondowan**.



Para atravesar esa zona de nuevo, tienes que subir por las lianas que verás al principio y cruzar por encima de la cuerda hasta el lado derecho. A partir de ahí, sube por todas las lianas que encuentres hasta llegar arriba del todo, y después ve hacia la derecha y hacia abajo, hasta encontrar un pequeño charco de agua en el suelo.



Usa la **Psinergía Congelación de Piers** en ese charco para crear una columna de hielo (si no te aparece esa Psinergía, ve desactivando los Djinn y los objetos que tiene equipados ese personaje hasta que aparezca).



A continuación, ve hacia arriba para subir por una liana hasta la plataforma superior, y vete hacia abajo para saltar por encima de la columna de hielo que acabas de crear y poder llegar a la plataforma que hay más a la izquierda.



Una vez allí, déjate caer por la rampa que verás debajo de ti, y desde el lugar en el que caes, continúa hacia la derecha y hacia abajo hasta encontrar el **Champiñón Cura**, que debes coger.



Tras coger ese objeto, déjate caer por otra rampa que hay más arriba para caer a una plataforma inferior, continúa hacia abajo, y déjate caer por otra rampa más para caer otro nivel más abajo. Entonces, ve hacia la derecha, sube por la liana que encontrarás y sigue hacia la derecha, donde verás una cuerda.



Usa la **Psinergía Enlazar** para atar la cuerda al otro lado y poder cruzar por encima de ella. Después de cruzar por la cuerda, baja por la liana que hay debajo de ti y déjate caer por una rampa que encontrarás más abajo. Salta a la plataforma de la derecha, y continúa hacia arriba, a la derecha, y luego hacia abajo, hasta llegar a la salida de esa zona.



Al salir de allí, vete hacia la derecha hasta llegar a un puente que tendrás que cruzar. Luego hacia abajo hasta cruzar otro puente, y después hacia la derecha y hacia arriba hasta cruzar otro puente. Después, sigue hacia abajo y hacia la derecha hasta llegar de nuevo al pueblo de **Madra**.



Dentro del pueblo, vete a la casa que está a la derecha de la cárcel, justo debajo de las tiendas. Entra en ella, y dentro encontrarás una pareja de ancianos. Al hablar con el hombre te pedirá un objeto, y si usas el **Champiñón Cura**, te entregará como premio al **Djinn Carbón**.



Nota: Dentro de los **Riscos de Gondowan**, además del **Champiñón Cura**, puedes encontrar también el **Champiñón Risa**. Procura no equivocarte entre los dos porque este último no te servirá de nada.

Después, vete a la casa que hay en la esquina superior izquierda y entra dentro. Al hablar con el alcalde y con su familia te pedirán disculpas por haber encarcelado a **Piers** injustamente y te darán el **Lasca Baguio**.



Si equipas a alguno de tus personajes con este objeto, le aparecerá una **Psinergía nueva: Baguio**, con la que podrás hacer remolinos y quitar arbustos del suelo.



Conseguir el Tomegathericon.

Tras conseguir la **Psinergía Baguio**, tienes que volver de nuevo al pueblo de **Kibombo**. Para eso tendrás que pasar por los **Riscos de Gondowan**, **Naribwe** y **Montañas de Kibombo**. Una vez allí, entra de nuevo en el interior de la estatua de **Gabomba**, entrando por la boca de la estatua, y baja hasta la habitación donde te dieron el **Orbe Negro**. Una vez allí, encontrarás una escalera que baja a un subterráneo.




Baja por esa escalera, y llegarás a una pantalla con varios arbustos en el suelo. Usa la **Psinergía Baguio** en los arbustos que hay más arriba y más a la derecha.



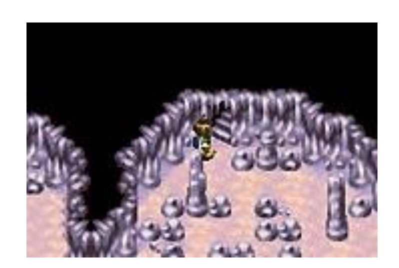
Si lo haces bien, aparecerá un remolino que te llevará a otra habitación, en la que verás un Djinn a tu derecha. Al ir hacia él te enfrentarás a él, y si logras vencerle, conseguirás el **Djinn Barro**.




Tras conseguir el Djinn, déjate caer por la rampa que hay un poco más abajo y sigue hacia abajo hasta encontrar una escalera por la que podrás subir.



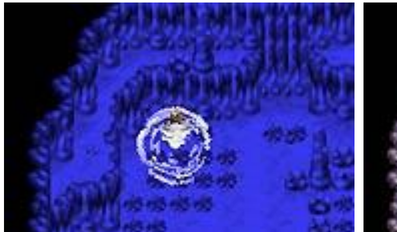
Después, dirígete hacia la derecha y hacia arriba hasta encontrar una puerta por la que tienes que meterte.



En la habitación siguiente, déjate caer por la rampa que verás debajo de ti, y de esa forma volverás a la pantalla del principio del subterráneo.



Usa la **Psinergía Baguio** en los arbustos que hay más arriba y más a la izquierda. Al hacerlo, aparecerá un remolino que te llevará a otra pantalla del subterráneo.




Vete hacia la izquierda, hacia arriba y luego a la derecha, hasta encontrar una puerta por la que debes entrar. En la pantalla siguiente, dirígete hacia arriba hasta ver una escalera por la que podrás bajar al suelo, y después ve hacia la izquierda y hacia abajo hasta el final, donde verás una zona de arbustos.



Usa el **Baguio** allí para descubrir un pequeño charco con agua, y luego usa la **Psinergía Congelación de Piers** en ese charco para crear una columna de hielo (si no te aparece esa Psinergía, ve desactivando los Djinn y los objetos que tiene equipados ese personaje hasta que aparezca).




A continuación, vete hacia la derecha y sube por la escalera por la que bajaste antes. Desde la plataforma superior, salta por encima de la columna de hielo que acabas de crear para llegar a otra plataforma que hay más a la izquierda.



Una vez allí, vete hacia arriba, donde encontrarás seis arbustos en el suelo. Usa la **Psinergía Revelar de Sole** para descubrir una puerta oculta en la pared de arriba y métete por ella (esa Psinergía la debes de haber conseguido con anterioridad en la **Roca del Aire**).



En la siguiente pantalla, vete hacia la izquierda, donde encontrarás una corriente de agua que te arrastra. Tienes que pulsar el botón B para correr y poder vencer la corriente que te empuja hacia abajo, y meterte entre las columnas que hay en el agua hasta conseguir llegar a la esquina superior izquierda de la pantalla.

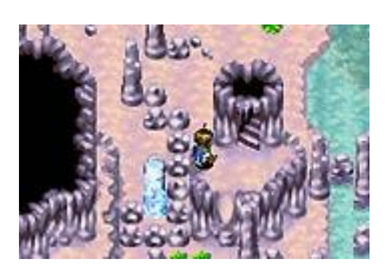


Una vez allí, continúa hacia la izquierda y hacia abajo hasta donde verás unos arbustos en el suelo entre medias de unas rocas.

Usa el **Baguio** allí para descubrir un pequeño charco con agua, y luego usa la **Psinergía Congelación de Piers** en ese charco para crear una columna de hielo.



A continuación, vuelve a meterte en la corriente de agua y vete a la esquina inferior izquierda, donde verás una escalera. Sube por ella y vete hacia la derecha y hacia arriba, donde encontrarás la columna de hielo que creaste antes. Salta por encima de ella para llegar a la puerta que está más a la derecha y métete por ella.



En la habitación siguiente, baja por la escalera que verás debajo de ti, y luego dirígete hacia la izquierda y todo hacia arriba, donde encontrarás una escalera que te sube hasta una plataforma en la que hay una estatua. Habla con la estatua, y así conseguirás el **To-megathericon**.




CONSEGUIR EL BARCO

Tras hacer que **Piers** se una al grupo y conseguir la **Psinergía Baguio** en el pueblo de **Madra**, tienes que salir del pueblo.



Nada más salir, vete hacia arriba y hacia la izquierda, hasta llegar a un puente por el que podrás cruzar al otro lado del río. A continuación, dirígete hacia arriba, hasta encontrar otro puente que tendrás que cruzar. Nada más cruzar ese puente, sigue hacia arriba hasta llegar a las montañas, y luego hacia la derecha hasta llegar a **Caverna de Indra**.

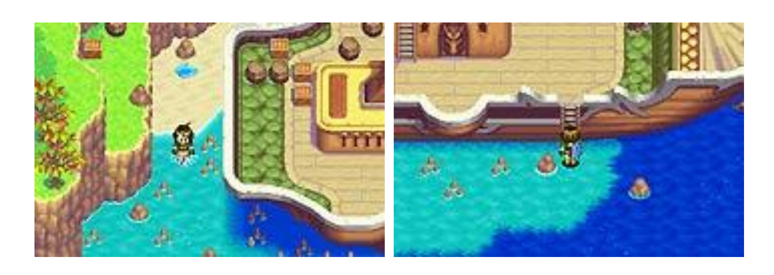


Una vez allí, continúa hacia la derecha hasta llegar al mar, donde encontrarás un barco parado en la orilla en el que tienes que entrar.

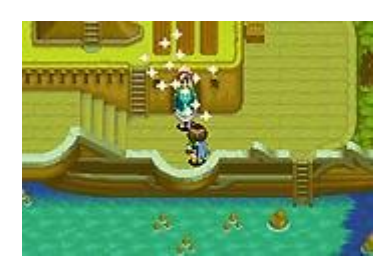


Orilla Este de Indra.

Nada más entrar en esta zona, vete hacia abajo hasta llegar al barco. Para subir a él, sigue hacia abajo para meterte en el agua, y luego vete hacia abajo y hacia la derecha hasta llegar a la esquina inferior derecha del barco, donde encontrarás una escalera por la que podrás subir a la cubierta.



Una vez allí, al acercarte a la puerta del barco, aparecerá **Piers** y usará el **Orbe Negro** para abrir la puerta y que puedas entrar dentro.



Nada más entrar, métete por la puerta que hay en la esquina superior izquierda para llegar a un pasillo. Vete hacia la izquierda por ese pasillo, donde verás un calamar en la parte de abajo. Ponte a su lado y pulsa el botón A para enfrentarte a él, y cuando lo derrotas, verás como se convierte en un pequeño charco de agua, por encima del cual podrás saltar.



Después, sigue hacia abajo y hacia la derecha hasta encontrar una escalera que baja al piso inferior. Métete por la siguiente puerta que te encuentres, donde llegarás a una habitación con muchos calamares, pero donde no podrás hacer nada por el momento.



Entra por la puerta que hay a la esquina inferior derecha para salir de nuevo al pasillo, y luego, métete por la siguiente puerta que veas más a la derecha.

Así llegarás hasta una habitación con varios calamares. Tienes que bajar por la escalera que verás arriba y vencer a todos los calamares que puedas. Al derrotar a cada calamar, se convertirá en un pequeño charco de agua.



Usa la **Psinergía Congelación de Piers** en cada uno de esos charcos para crear una columna de hielo en su lugar.



A continuación, vuelve a subir por la escalera por la que has bajado y salta por encima del cajón de madera y de las columnas de hielo que acabas de crear hasta llegar a la esquina inferior derecha de la habitación, donde verás una puerta por la que debes meterte (para poder saltar por encima del cajón no debes de moverlo de su posición inicial).



Tras salir de nuevo al pasillo, vete hacia la derecha y entra por la siguiente puerta.

Así llegarás hasta otra habitación con más calamares.



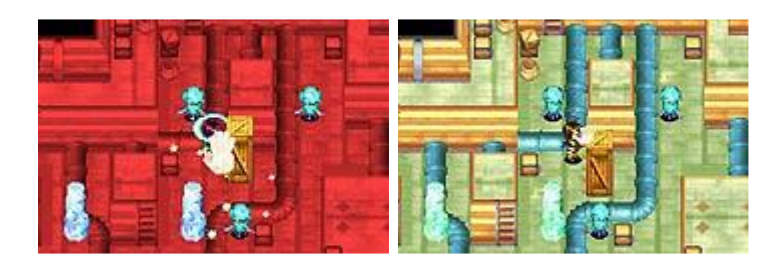
En esta ocasión debes seguir los siguientes pasos: Baja por la escalera que hay más arriba, vence al calamar que verás y usa la **Congelación** en el charco de agua que aparece para crear una columna de hielo.



Sube por la misma escalera por la que has bajado y salta hacia la derecha, pasando por encima de la columna de hielo que acabas de crear, y luego baja de nuevo por la siguiente escalera que encuentres.



Vence al calamar que hay a tu derecha y usa la **Congelación** para crear una columna de hielo, usa la **Psinergía Mover** para mover el cajón de madera que está más arriba una vez hacia la izquierda y vuelve a usarlo para moverlo una vez hacia abajo.



A continuación, vuelve a subir por la escalera, salta hacia la izquierda hasta la entrada de la habitación y baja por la escalera que hay abajo del todo. Vence al calamar que encuentras y usa la **Congelación** para crear una columna de hielo.



Sube por la misma escalera por la que has bajado y salta hacia la derecha, pasando por encima de la columna de hielo que acabas de crear, y luego baja de nuevo por la siguiente escalera que encuentres. Una vez allí, vence a los dos calamares que encontrarás más arriba y usa la **Congelación** para crear una columna de hielo en cada uno.



Vuelve a subir por la escalera, salta hacia la izquierda hasta la entrada de la habitación, y vete hacia arriba para saltar por encima del cajón de madera y de las columnas de hielo hasta llegar a la esquina superior derecha de la habitación. Una vez allí, vete hacia la izquierda, baja por la siguiente escalera, vence al calamar que encontrarás y utiliza la **Congelación** para crear una columna de hielo.



Por último, vuelve a subir por la escalera y salta por encima de las columnas de hielo, que gracias a la última columna que has creado, te permitirán llegar hasta la esquina superior izquierda, donde hay una puerta por la que debes meterte.



En la siguiente habitación, entra por la puerta que hay a la izquierda. Aparecerás al lado de un calamar que corre a esconderse debajo de una plataforma.



Baja por la escalera, vence al calamar que esta debajo de la plataforma y usa la **Congelación** para crear una columna de hielo en su lugar. Luego vuelve a subir y pasa por encima de la plataforma para llegar a la siguiente puerta (si no hubieras creado la columna de hielo la plataforma se hundiría impidiéndote el paso).



Tras entrar por la puerta, saldrás a otro pasillo. Métete por la siguiente puerta y llegarás a otra habitación con calamares. Baja por la escalera y salta por encima de las cajas, hasta llegar a un calamar que hay en el centro de la habitación encima de las cajas. Al intentar enfrentarte a él, aparecerá **la Hidra** y tendrás que vencerla.





Al vencer a la Hidra, toda la habitación se inundará de agua y podrás saltar por encima de las cajas. Así podrás llegar hasta la puerta que hay en la esquina superior izquierda.



Continúa por ese camino, y tras pasar por la puerta siguiente, encontrarás una escalera que baja a un subterráneo. Así llegarás a una habitación con una puerta cerrada.



Empuja la columna que verás abajo a la derecha una vez hacia la izquierda y una arriba, hasta colocarla encima de una baldosa que hay en el suelo. Usa la **Psinergía Lluvia de Piers** en la columna para llenar la parte superior de agua, y de esa forma la columna se hundirá y la puerta se abrirá.





Por último, pasa por esa puerta y continúa por el único camino posible, por donde llegarás a una sala en la que **Piers** usará el **Orbe Negro** y el barco se pondrá en marcha.



<u>Nota</u>: A partir de ese momento podrás usar el barco y dirigirte a cualquier punto del mapa.

JEFE	PV	PP	Exp.
Aquahidra	2.276	70	963

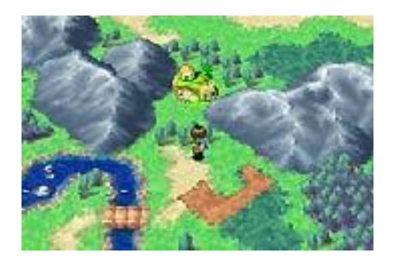
Tras conseguir el barco, tienes que dirigirte a la **Ciénaga de Taopo**. Si pulsas el botón R para consultar el mapa, verás que en la esquina inferior derecha hay un continente en el que se encuentran **Mikasala**, **Alhafra**, **Garoh**, **Roca del Aire** y el **Desierto de Yampi**.



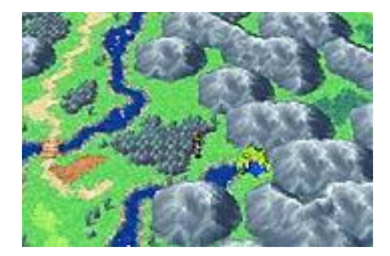
Ese es el continente de **Osenia**. Tienes que ir con el barco hasta el extremo derecho de ese continente, donde encontrarás una playa junto a la desembocadura de un río un poco más abajo. Sal del barco en la zona de playa que está a la izquierda del río y camina hacia arriba y hacia la izquierda, hasta encontrar un puente por el que tienes que cruzar.



Luego, continúa hacia arriba y hacia la izquierda hasta llegar a otro puente que cruza un río hacia la derecha. Cruza también por ese puente y sigue hacia arriba hasta llegar al pueblo de **Yalam**.



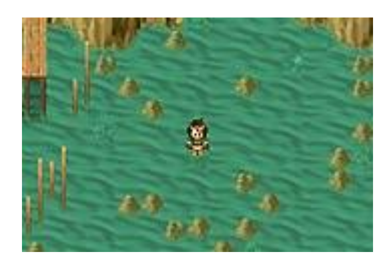
Una vez allí, sal por la parte superior del pueblo y vete todo hacia la izquierda siguiendo la costa, hasta encontrarte unas montañas que te impiden el paso. Entonces, continúa hacia abajo hasta encontrar un puente por el que debes cruzar. Nada más cruzar ese puente, vete hacia la derecha hasta llegar a la **Ciénaga de Taopo**.



Al llegar allí, dirígete hacia la derecha hasta la siguiente pantalla, donde encontrarás una roca encima de una pasarela de madera que te impide el paso. Usa la **Psinergía Mover** para mover esa piedra hacia la izquierda y tirarla al agua, y luego sigue hacia la derecha y hacia arriba hasta encontrar una escalera que baja hasta el agua.



Cuando estás dentro del agua te irás hundiendo con cada paso que das y si te hundes del todo volverás a aparecer en la escalera del principio. Para impedir hundirte, tienes que ir pasando por las zonas donde salen burbujas del agua porque en ellas vuelves a salir a la superficie.

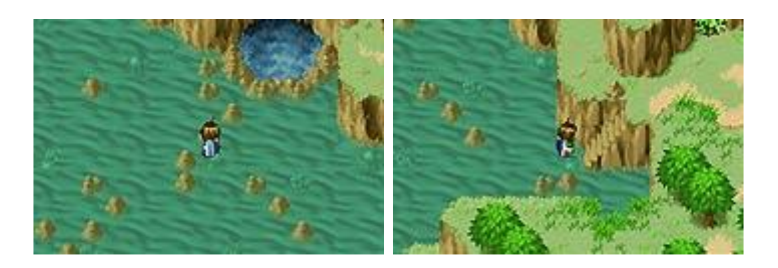


Para pasar por el agua, tienes que seguir el siguiente camino: Baja las escaleras y pasa por la primera burbuja. Desde allí vete hasta la burbuja que hay abajo, y desde ella hacia la burbuja que está un poco más a la izquierda. Luego hacia la izquierda hasta otra bur-

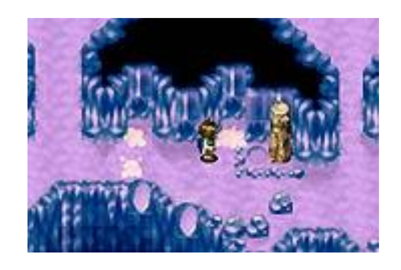
buja, hacia abajo hasta la segunda burbuja, y después hacia la derecha hasta la burbuja siguiente.



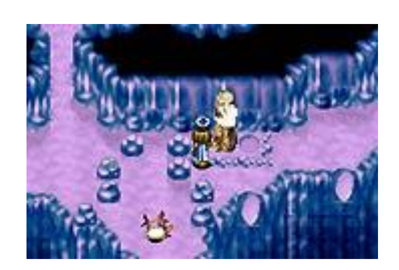
Una vez allí, dirígete hasta la burbuja que hay arriba a la derecha entre unas rocas. Entonces, vete hasta la burbuja de la derecha, de allí hacia la burbuja de más arriba, y a continuación dos burbujas a la derecha hasta llegar debajo de una rampa. Por último, camina hasta la burbuja que está más abajo y sube por las escaleras de la derecha.



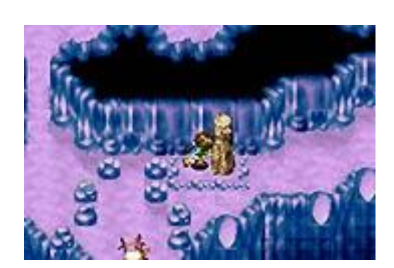
Tras pasar la zona de agua, verás unos arbustos en la pared de arriba. Usa la **Psinergía Torbellino de Sole** para quitar los arbustos, y así descubrirás la entrada de una cueva. Una vez dentro, métete por la puerta que verás arriba y que baja al piso inferior. Una vez allí, vete hacia abajo y a la derecha, donde encontrarás **unos chorros de vapor que salen de la pared**.



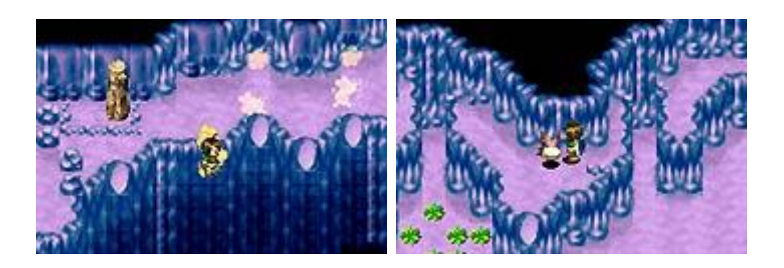
Pasa por delante de los chorros cuando veas que dejan de echar vapor durante un tiempo, para impedir que te tiren al piso de abajo, y cuando estés junto al chorro de más a la derecha, usa rápidamente la **Psinergía Mover** para mover el pilar que hay allí hacia la izquierda y tapar ese chorro de vapor. Si lo consigues, podrás llegar al lado derecho de los chorros, donde verás un **Djinn** al que por ahora no puedes llegar.



Desde allí, vete hacia arriba, todo el camino a la derecha, y luego hacia abajo, donde verás a tu izquierda más chorros de vapor. Al igual que antes, pasa por delante de los chorros cuando veas que dejan de echar vapor durante un tiempo, y a la izquierda del todo llegarás al lado de un pilar. Usa el **Mover** para mover el pilar hacia la derecha, y de esa forma uno de los chorros de vapor lanzará al Djinn al piso inferior.



Una vez hecho eso, verás que justo debajo del pilar que acabas de mover hay una rampa. Tienes que dejarte caer, pero no por esa rampa sino por la que está a su derecha, y de esa forma caerás en el piso inferior encima de una plataforma.



Por último, vete hacia la izquierda, salta hasta la plataforma donde está el Djinn y enfréntate a él. Si logras vencerle, conseguirás al **Djinn Flor**.



ROCA DEL AGUA

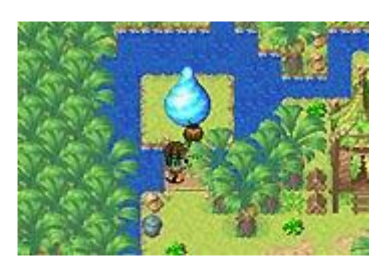
Tras conseguir el barco, tienes que dirigirte a **Islas Apojii**. Para ello, desde **Orilla Este de Indra** (el lugar donde te dan el barco), dirígete todo hacia la derecha hasta llegar al final del mapa.



Un poco más arriba verás un grupo de islas que son las **Islas Apojii**. Para llegar al pueblo, tienes que ir con el barco hasta una playa que hay en la parte superior de las islas y bajarte del barco allí. Un poco más a la derecha y abajo verás un puente, y al cruzar por él llegarás al pueblo.



Una vez allí, vete hacia la derecha hasta el final, y luego hacia abajo y a la izquierda, hasta encontrar una roca azul con forma de gota de agua encima de una plataforma.



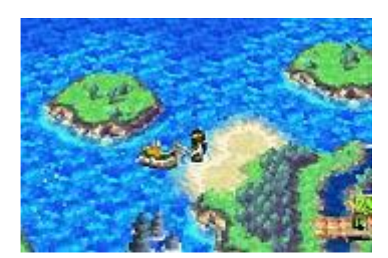
Ponte al lado suyo y usa la **Psinergía Lluvia de Piers** para que empiece a llover.



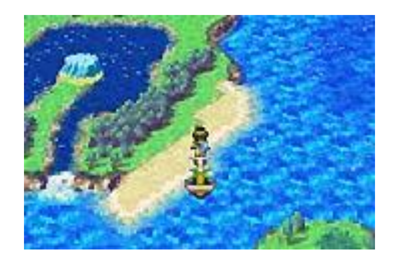
Además, verás que aparece una escena en la que unas estatuas que tapaban la entrada a la **Roca del Agua** se apartarán.



Tras hacer eso, sal del pueblo y vuelve a montarte en el barco. Dirígete a la isla que está más abajo y más a la izquierda de las **Islas Apojii**.



Al llegar allí, bájate del barco en una playa que hay en la parte derecha de la isla y vete hacia una roca azul que verás en el centro de la isla, dentro de un lago.



Así llegarás a la **Roca del Agua**.

Nada más entrar en la zona de la **Roca del Agua**, vete hacia arriba y hacia la izquierda. Continúa por el único camino posible hasta encontrar unos peldaños en la pared (si ves unas estatuas que no te dejan pasar es porque aún no has abierto la entrada en el paso anterior).



Sube por esos peldaños y vete hacia la izquierda. Espera a que la corriente de agua que viene de arriba deje de pasar para que no te arrastre hacia abajo y sube por los peldaños que verás más a la izquierda. Luego, ve hacia la derecha y espera de nuevo a que la corriente de agua deje de pasar para alcanzar los siguientes peldaños.



Sube por ellos, y luego vuelve a subir con cuidado por otros peldaños que encontrarás más arriba, esperando a pasar cuando veas que la corriente de agua deja de caer para que no te arrastre de nuevo hacia abajo, y continúa por ese tramo de peldaños hasta llegar arriba a la izquierda del todo.



Una vez allí, encontrarás un pilar junto a una estatua que lanza agua. Usa la **Psinergía Mover** para mover ese pilar hacia abajo, y luego empújalo para ponerlo delante de la estatua que lanza agua.



A continuación, baja de nuevo por los peldaños y sube por los que te llevan al lado derecho de la estatua que has tapado con el pilar. Entonces, ponte un poco separado del pilar y usa el **Mover** para mover el pilar hacia la derecha.



Tendrás que usar el **Mover** dos veces más para ir moviendo el pilar más a la derecha y poder luego empujarlo hasta tapar otra estatua que hay más a la derecha.



Una vez hecho eso, baja por los peldaños hasta la plataforma que esta debajo y sube por los peldaños que encontrarás más a la derecha. Como la estatua que lanzaba agua por allí la acabas de tapar con el pilar, podrás seguir subiendo por allí y llegar al lado derecho de la estatua.



A continuación, verás a tu derecha una corriente de agua más ancha. Déjate arrastrar por ella para caer a un nivel inferior, y después sigue hacia la derecha y baja por otro tramo de peldaños que encontrarás hasta llegar al lado de una estatua que no tiene agua. Una vez allí, tienes que usar la **Psinergía Lluvia de Piers** para que esa estatua comience a lanzar agua también.




Luego, vete hacia la izquierda y déjate arrastrar por la corriente de agua hasta la plataforma inferior. Después, vete hacia la derecha y déjate arrastrar por la siguiente corriente de agua hasta el suelo (esta última corriente de agua es la que ha aparecido al abrir la estatua que no tenía agua).



Así caerás al suelo, pero caerás en una zona a la que antes no podías llegar. Dirígete hacia la derecha por el único camino posible hasta llegar a una pared en la que hay una **gran roca azul con forma de gota**.

Usa la **Lluvia** para conseguir que la corriente de agua que hay encima cambie de dirección y vaya hacia arriba.



A la izquierda de la roca encontrarás un tramo de peldaños. Sube con cuidado por el lado derecho de esos peldaños, esperando a pasar cuando veas que la corriente de agua deja de caer para que no te arrastre de nuevo hacia abajo, y continúa por ese tramo de peldaños hasta llegar arriba.



Luego, sigue subiendo por los peldaños que verás más arriba y a la derecha hasta llegar a una corriente de agua ancha. Esa es la corriente de agua que acabas de cambiar de dirección y ahora va hacia arriba. Déjate arrastrar por ella para llegar a la cima de la montaña.



Una vez allí, vete hacia la derecha hasta encontrar una corriente de agua ancha con dos piedras azules que puedes empujar. Empuja la piedra de más abajo hacia la derecha hasta meterla dentro de la corriente, y luego ponte encima de esa piedra y vete hacia la derecha hasta conseguir llegar al lado derecho de la corriente.



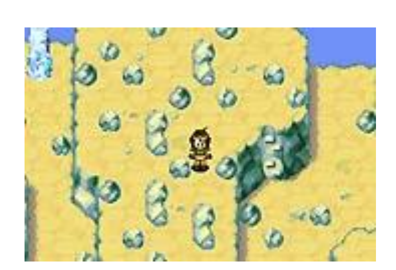
Continúa hacia arriba y sube por los peldaños que encontrarás hasta la plataforma superior, y después sube por otros peldaños que verás más a la izquierda. Así llegarás a una zona con tres pequeños charcos de agua (dos arriba y uno abajo).



Usa la **Psinergía Congelación de Piers** para crear una columna de hielo en cada charco, y luego vuelve a bajar por los peldaños y sube por otros que encontrarás más a la derecha.



Sigue hacia arriba y sube por otros peldaños hasta la plataforma de más arriba, y a continuación vete hacia abajo y hacia la izquierda, pasando entre las rocas hasta llegar al lado de una de las columnas de hielo que acabas de crear.

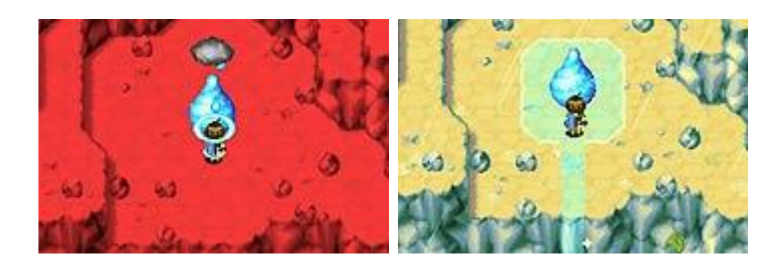


Además, si vas hacia la esquina superior izquierda, podrás saltar por encima de las otras dos columnas que has creado y llegar a un cofre que contiene el **Sable Bruma**.



Entonces, salta por encima de esa columna de hielo y continúa hacia la izquierda. Baja por el siguiente tramo de peldaños y sigue hacia la izquierda hasta la siguiente pantalla. Una vez allí, vete hacia arriba y hacia la izquierda, baja por los peldaños que verás, y así

llegarás hasta una **gran roca azul con forma de gota**. Usa la **Lluvia** en esa roca, y así aparecerá un remolino en un lago con plataformas que hay un poco más abajo.



Por último, vete hacia abajo, bajando por los peldaños que te irás encontrando hasta llegar al lago de plataformas, salta por las plataformas hasta llegar al remolino que acaba de aparecer y métete en él.



Así entrarás en el interior de la **Roca del Agua**.

Nada más entrar, vete hacia abajo hasta la siguiente pantalla, donde verás muchas plataformas en el agua y **una roca con forma de gota** a la que no podrás llegar.



alta por las plataformas que hay a la derecha de donde empiezas y sigue por ellas hacia abajo, a la derecha y hacia arriba hasta llegar a una puerta por la que debes meterte. Luego, entra por la siguiente puerta que verás arriba hasta llegar a donde encontrarás dos pilares y dos chorros de vapor.



Empuja el pilar de la izquierda para tapar uno de los chorros y usa la **Psinergía Mover** para mover el otro hacia la izquierda y tapar el otro. De esa forma, podrás pasar por

delante de los chorros de vapor y continuar hacia abajo y hacia la derecha hasta la siguiente habitación.

Allí encontrarás una estatua y un pilar a su lado. Usa el **Mover** para mover el pilar hacia la derecha y tapar la estatua, y así la habitación se vaciará de agua.



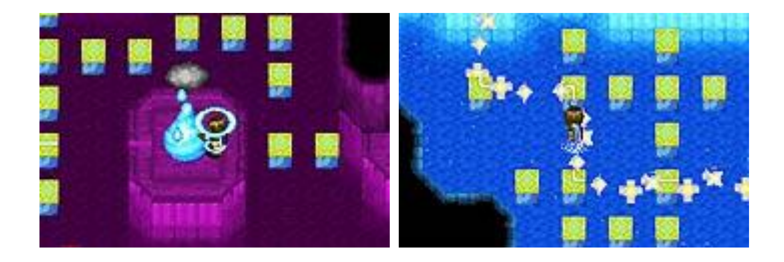
Baja por los peldaños hasta la parte que antes estaba inundada y usa la **Congelación** en los tres pequeños charcos de agua que verás allí. Luego, vuelve a subir y salta por encima de las columnas de hielo que acabas de crear hasta llegar a la esquina inferior derecha, donde verás otra puerta que te lleva a la siguiente habitación.



A continuación, vete hacia abajo, a la izquierda y hacia arriba hasta la siguiente puerta, y sigue por el único camino posible hasta llegar de nuevo a la habitación donde antes viste **una roca con forma de gota**.



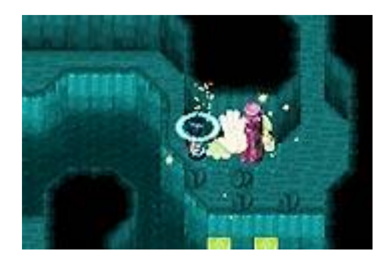
Salta por las plataformas hasta la roca y usa la **Lluvia** en ella para que aparezca un rayo de energía. Luego, vete andando por encima del rayo de energía que hará las veces de un puente invisible, hasta llegar a una puerta que te lleva al piso inferior.



Una vez allí, vete hacia la izquierda y hacia arriba hasta encontrar dos plataformas en el agua y salta por ellas hasta el lado izquierdo. Luego, continúa hacia arriba hasta otra plataforma por la que también debes saltar para poder seguir hacia la derecha, donde encontrarás un pilar y dos chorros de vapor.



Usa el **Mover** para mover el pilar hacia la derecha y tapar uno de los chorros de vapor, y después déjate arrastrar por el otro chorro hasta las plataformas que hay abajo.



Desde allí, salta por las plataformas hasta llegar al lado del pilar y continúa hacia arriba y hacia la derecha hasta la puerta que te lleva a siguiente habitación.

Así llegarás hasta una pantalla con una roca con forma de gota, una estatua sin agua y tres pilares en el suelo. En primer lugar, baja hasta donde están los pilares y empuja el que está más arriba una vez hacia la derecha y otra vez hacia abajo.



Luego, ponte al lado de la estatua sin agua y usa la **Lluvia** para que la habitación se llene de agua, y después usa de nuevo la **Lluvia** en la roca con forma de agua para que aparezca un rayo de energía que te lleva hasta una plataforma con una puerta (si el rayo no te lleva hasta allí es porque no empujaste los pilares correctamente). Entra por la puerta,

y en la siguiente sala, vete hacia la derecha y métete por otra puerta que te lleva al piso inferior.



A continuación, dirígete hacia arriba y a la izquierda, donde verás una puerta que te baja al piso inferior. Baja por allí y entra también por la siguiente puerta que verás a tu izquierda, por la que volverás a subir al piso superior.



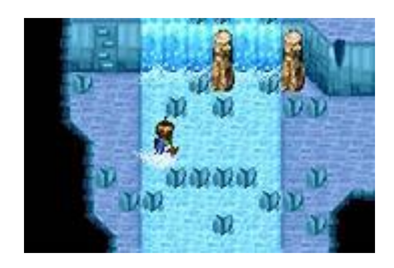
Luego, baja por los peldaños que verás en la pared y vete por una estrecha pasarela que hay en el agua hacia abajo, hasta encontrar unas plataformas en el agua. Salta por esas plataformas hasta alcanzar el suelo que hay abajo a la izquierda. Después, sube por otros peldaños que hay en la pared y sigue hacia abajo hasta la siguiente pantalla.



Así llegarás hasta una habitación con una corriente de agua muy ancha. Atraviésala para llegar al lado izquierdo de la habitación, y luego vete hacia abajo del todo.



Tras bajar un tramo de peldaños, atraviesa de nuevo la corriente de agua hacia la derecha y entra por la puerta que encontrarás y que te lleva al piso inferior.



Una vez allí, salta por las plataformas que verás en el agua hasta cruzar a la parte inferior del agua, y luego métete por la puerta que hay en la esquina superior izquierda. En la siguiente sala, baja por los peldaños que hay a la izquierda y sube por otros que verás más arriba hasta llegar al lado de una estatua sin agua.



Al usar la **Lluvia** en esa estatua, la habitación se llenará de agua, y unas plataformas que había en el fondo flotarán, y te dejarán saltar por encima de ellas hasta llegar a una puerta que hay arriba del todo. En la siguiente pantalla, salta por las plataformas y entra por la puerta que hay abajo a la izquierda.



De esa forma llegarás a una habitación con una estatua sin agua. Antes de llenarla de agua, baja los peldaños y empuja una piedra que verás encima de las plataformas dos veces hacia la izquierda.



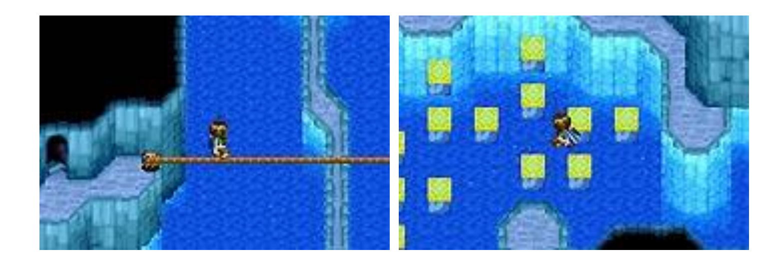
Luego usa la **Lluvia** en la estatua para llenar la sala de agua y salta por las plataformas que flotarán en el agua hasta alcanzar la puerta que hay a la izquierda.



En la habitación siguiente, salta por las plataformas que hay en el agua y empuja el pilar que te impide el paso con la **Psinergía Mover**. Luego vete hacia arriba y entra en la siguiente puerta. Una vez allí, empuja el pilar hacia la derecha y hacia arriba hasta el final de su recorrido, y después, sube por los peldaños y salta por el pilar que acabas de mover para llegar a la puerta de la pared de arriba que te lleva al piso superior.



Una vez allí, pasa por encima de la cuerda que verás a tu derecha, baja los peldaños que hay en la pared y vete a la derecha del todo, donde encontrarás unas plataformas en el agua por las que tienes saltar hacia abajo y hacia la izquierda.



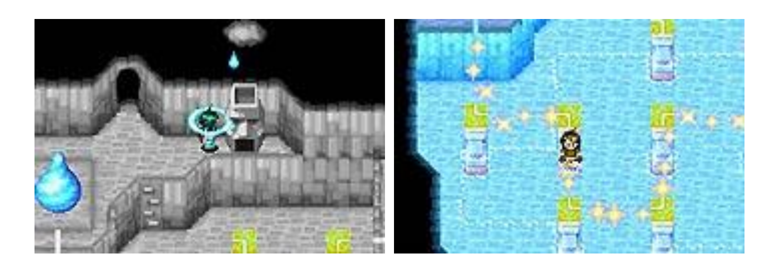
Entra por la puerta que hay allí, y en la siguiente habitación, verás una roca con forma de gota, una estatua sin agua y varios pilares en el suelo. Antes de llenar la habitación de agua y activar la roca para que aparezca el rayo de energía, tienes que colocar los pilares en el lugar correcto.



Para ello, de los cinco pilares que están en fila en el centro de la pantalla, empuja el de más a la izquierda dos veces hacia arriba, ocho veces a la derecha y dos hacia arriba. Luego, de los cuatro pilares que han quedado en fila, empuja el de más a la izquierda dos veces hacia la izquierda. Y, por último, de los tres que quedan en fila, empuja el segundo empezando a contar por la derecha dos veces hacia abajo, dos veces a la izquierda y dos hacia abajo.



Tras colocar los pilares, usa **Lluvia** en la estatua para llenar la habitación de agua y vuelve a usarlo en la roca con forma de gota para crear un rayo de energía. Si lo has hecho bien, el rayo de energía pasará por los raíles que hay en lo alto de cada pilar y llegará hasta la puerta que hay a la derecha del todo. Pasa por encima del rayo y cruza hasta la puerta.



Métete por la puerta, y en la siguiente habitación entra por la puerta que hay arriba para llegar al piso inferior. A continuación, empuja el pilar que verás a tu derecha y salta por él para llegar a la puerta de la derecha.



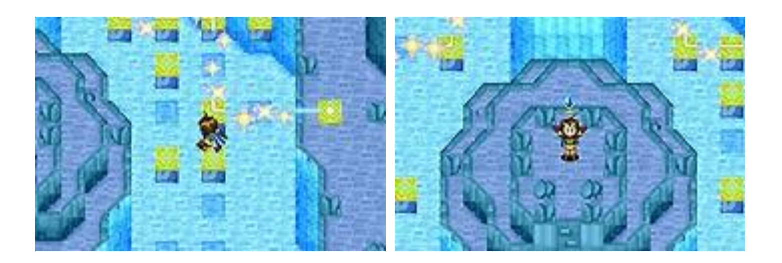
En la sala siguiente, vete hacia arriba y salta por encima de las plataformas que hay en el agua para llegar a la esquina superior izquierda, donde verás una puerta. Así llegarás a una habitación con una piedra que te rellena de energía.



Métete por la puerta que hay en la parte inferior para subir al piso inferior y llegar a otra roca con forma de gota. Al usar la **Lluvia** en ella aparecerán dos rayos de energía que crean puentes invisibles.



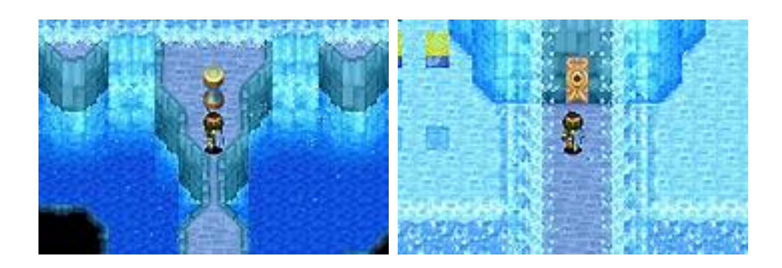
Vete por el puente de energía que hay a la derecha, pero en lugar de seguirlo hasta el final del recorrido, aprovéchalo para llegar a la plataforma que hay en el centro de la habitación con un cofre. En ese cofre encontrarás la **Piedra Acuario**.



Tras cogerla, salta por las plataformas y por el puente de energía hasta el lado derecho de la pantalla, y luego vete hacia abajo bajando por los peldaños que hay en la pared, hasta llegar a dos puertas.



Métete por la puerta que hay más a la izquierda, y en la habitación siguiente, salta por las plataformas que hay en el agua hasta llegar a la puerta que hay en el centro de la pared de arriba. En la siguiente habitación, usa la **Piedra Acuario** en el pedestal que hay, y así aparecerá un camino por el agua que te lleva hasta una puerta.



Así llegarás hasta una habitación con plataformas por las que debes ir saltando.



Arriba del todo, tendrás que bajar unos peldaños que verás en la pared y subir por otros que hay en el centro, hasta llegar a una inscripción, que, al leerla, hará que **Piers** aprenda una **Psinergía nueva: Secar**, que sirve para quitar el agua que inunda algunos sitios.



Para salir de allí, usa la **Psinergía Secar** para quitar el agua que aparecerá debajo de los peldaños que acabas de subir y retrocede hasta salir de la habitación.



Tras conseguir la **Psinergía Secar** en la **Roca del Agua**, vete hasta la habitación en la que colocaste la **Piedra Acuario** en el pedestal y métete por la puerta que hay en la parte de abajo.



En la siguiente habitación, salta por las plataformas que verás en el agua hasta cruzar a la parte inferior, y luego métete por la puerta que hay en la esquina superior derecha.



En la siguiente sala, entra por la puerta que hay a la derecha de donde apareces. Luego, continúa hacia la derecha y hacia arriba, sube por los peldaños que verás en la pared y métete por la siguiente puerta.



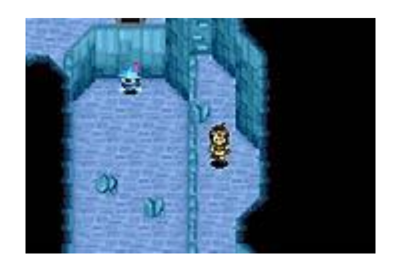
De esa forma llegarás a una pantalla con una corriente de agua muy ancha. Atraviésala para llegar al lado izquierdo de la habitación. Luego vete hacia arriba del todo y vuelve a cruzar la corriente de agua para llegar al lado derecho.



Allí verás unos peldaños en la pared. Sube por ellos y continúa hacia arriba, hasta llegar al lado de una estatua que lanza agua. Usa la **Psinergía Secar de Piers** para quitar el agua de la estatua y detener la corriente de agua.



Por último, retrocede hacia abajo, baja por los peldaños que había en la pared y vuelve a subir por donde estaba la corriente anteriormente, para llegar hasta donde está el **Djinn**.



Si te enfrentas a él y logras vencerle conseguirás el **Djinn Vapor**.



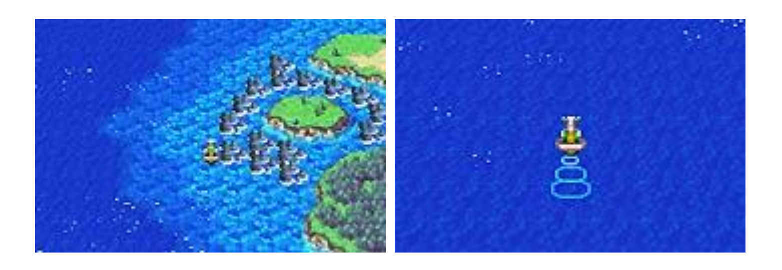
Por último, usa la **Psinergía Huir** para salir de la **Roca del Agua**.

ROCA DE MADRE TIERRA

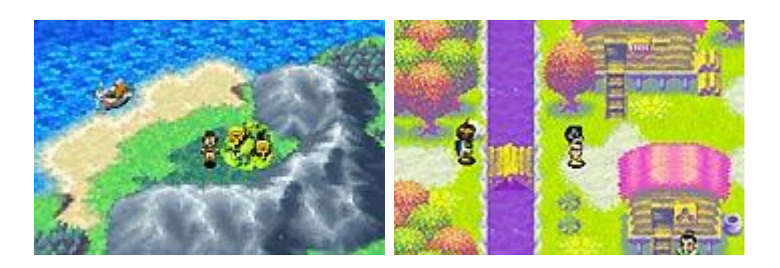
Tras conseguir la **Psinergía Secar** en la **Roca del Agua**, súbete al barco y navega hacia la izquierda hasta rodear la isla.



Luego, continúa hacia arriba y hacia la izquierda hasta llegar a una isla rodeada de piedras (**Isla del Mar del Tiempo**). Desde allí, continúa hacia arriba hasta llegar a otra isla.



Vete hasta la parte superior de esa isla, donde verás una playa en la que podrás bajar del barco y llegar a un pueblo. Ese es el pueblo de **Izumo**.



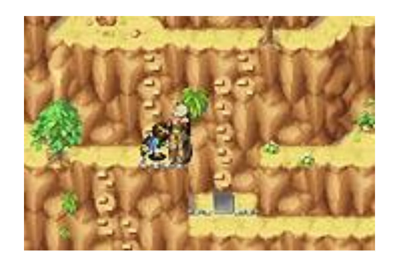
A continuación, sal del pueblo y vete andando hacia abajo, rodeando la montaña. En la parte inferior derecha de la montaña encontrarás la **Roca de Madre Tierra**.



Nada más entrar en la zona de la **Roca de Madre Tierra**, si vas hacia arriba encontrarás la entrada al templo, pero por ahora no puedes hacer nada en el interior.



Vete hacia la izquierda de la entrada, pasando por debajo de los árboles y encontrarás unos peldaños en la pared. Sube por ellos y empuja el pilar que verás más arriba hacia la derecha hasta tirarlo un nivel más abajo.



Luego sube por los peldaños que hay arriba y baja por los que están más a la derecha para llegar al lado del pilar. Usa la **Psinergía Mover** para mover el pilar una vez hacia la derecha y colocarlo debajo de los peldaños por los que has bajado.



A continuación, vete todo hacia la derecha y baja por los peldaños que verás en la pared hasta el suelo. Una vez allí, vete hacia la izquierda para llegar de nuevo a la entrada al templo y vuelve a irte hacia la izquierda para repetir el mismo camino que hiciste antes, subiendo por los peldaños de la pared. Al final terminarás encima del pilar que moviste antes.



Salta desde encima de ese pilar hacia la derecha y continúa hacia la derecha hasta encontrar unos peldaños por los que tienes que subir. Luego, sigue subiendo por los peldaños de la pared hasta la pantalla siguiente. Una vez allí, verás dos tramos de peldaños en la pared por los que puedes subir.



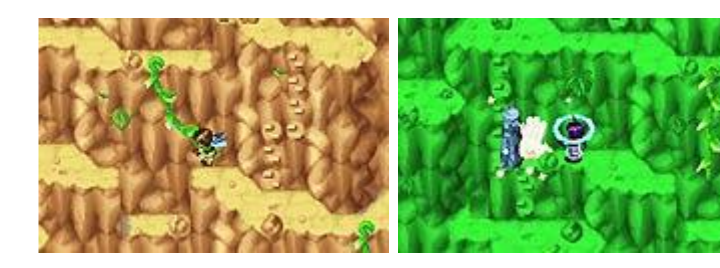
Sube por los que hay a tu izquierda, y cuando no puedas más, sube por la liana que verás a tu izquierda. Después sigue subiendo por otros peldaños hasta arriba del todo, y desde allí, continúa hacia la izquierda y baja por el siguiente tramo de peldaños que encuentres.



Así llegarás junto a una estatua que lanza remolinos. Baja el siguiente tramo de peldaños hasta llegar al nivel inferior, donde verás una liana a tu izquierda. Usa la **Psinergía Torbellino de Sole** a su lado para que tu personaje se agarre a la liana.

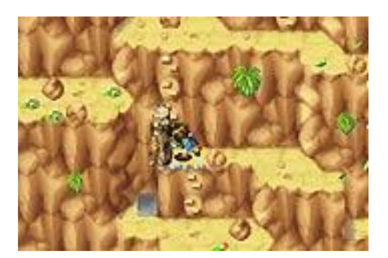
 

(Si no te aparece esa Psinergía, ve desactivando los Djinn y los objetos que tiene equipados ese personaje hasta que aparezca), y luego salta con ella hacia la izquierda hasta llegar al lado de un pilar. Usa el **Mover** para mover ese pilar hacia la izquierda, y después vuelve hacia la derecha saltando con la liana igual que hiciste antes.



Baja por la liana que verás más a la derecha y continúa bajando por los peldaños que hay en la pared. Una vez abajo, vete hacia la izquierda y sube por los peldaños que verás en la pared y por la liana que hay más arriba hasta llegar junto al pilar que empujaste anteriormente.

Empuja de nuevo el pilar hacia la izquierda y sube por los peldaños hasta arriba del todo, y después sigue hacia la izquierda hasta la siguiente pantalla.



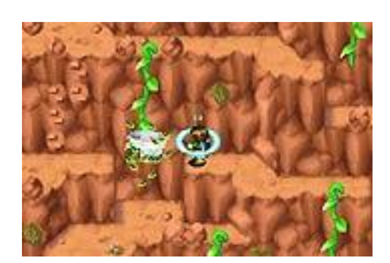
En la pantalla siguiente, baja por los peldaños que verás en la pared, y al llegar al nivel inferior, sigue bajando por la liana y por los peldaños que hay debajo de ti hasta llegar abajo del todo. Una vez allí, salta por las plataformas que hay a tu izquierda y sube por los peldaños y por la liana que encontrarás hasta el nivel superior.



Luego, usa el **Torbellino de Sole** en la liana que hay a tu derecha para agarrarte a ella y cruzar más a la derecha, donde verás unos peldaños y otra liana en la pared por los que podrás subir hasta el nivel superior.



A continuación, usa de nuevo el **Torbellino** en la liana que hay a tu izquierda para cruzar por ella, y encontrarás otros peldaños en la pared por los que podrás subir hasta la pantalla siguiente.



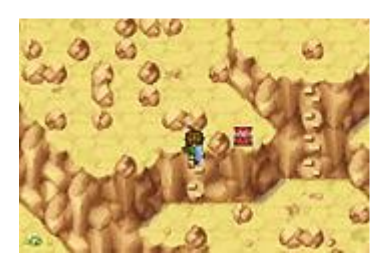
Una vez allí, verás muchos peldaños en la pared. Sube por cualquiera de ellos, con cuidado de ir esquivando las estatuas que aparecen de pronto y te tiran de la pared. Al llegar arriba del todo, continúa hacia arriba y hacia la derecha, subiendo por los tramos de peldaños que te vayas encontrando y rodeando las piedras que no te dejen pasar.

En la siguiente pantalla, dirígete hacia abajo para bajar por los peldaños que verás en la pared y sube por otros que hay más a la derecha. Así llegarás hasta un pilar que tienes que mover hacia abajo hasta el final de su recorrido. Luego vuelve hacia atrás hasta el principio de la pantalla y salta por encima del pilar para llegar a la plataforma que hay más a la derecha.

Continúa hacia abajo y hacia la derecha y baja por los peldaños que encontrarás. Luego sube por los peldaños que hay más a la derecha y vete hacia arriba, a la derecha y hacia abajo, hasta el siguiente tramo de peldaños.



Baja por ellos y sube por otro tramo que hay más a la derecha, y así llegarás a un pedestal rodeado de pilares. Usa la **Psinergía Revelar de Sole** para que aparezca una estatuilla y cógela. De esa forma conseguirás el **Ídolo Bailarín**.

Tras conseguir el **Ídolo Bailarín** en la cima de la **Roca de Madre Tierra**, baja hasta la entrada al templo que estaba al pie de la montaña y entra dentro. Nada más entrar, te encontrarás un pedestal y dos caras de estatua a los lados.



Usa el **Ídolo Bailarín** en ese pedestal, y así las estatuas de los lados se moverán y aparecerá una puerta detrás de cada una.



En primer lugar, métete por la puerta de la derecha que ha aparecido al mover la estatua, y continúa por el único camino posible hasta encontrar una puerta que te lleva al piso superior.



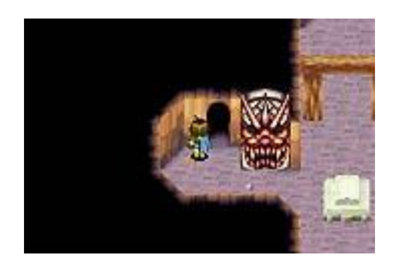
Una vez allí, vete hacia abajo y continúa por el único camino posible hasta llegar a una sala con muchos arbustos en el suelo.



Usa la **Psinergía Baguio**, y así verás como aparecen varias plataformas flotantes de color verde.



A continuación, vuelve hacia atrás hasta la pantalla donde usaste el **Ídolo Bailarín** y se movieron las estatuas, y ahora métete por la puerta de la izquierda.



Continúa por el único camino posible hasta encontrar una puerta que te lleva al piso superior, donde aparecerás en la misma habitación en la que aparecieron las plataformas flotantes.



Salta por ellas hasta alcanzar una plataforma que hay en la parte de arriba, y sigue hacia arriba hasta la siguiente puerta. Tras entrar por ella, vete hacia arriba hasta llegar a una habitación con un pedestal, unas estatuas y unos arbustos.



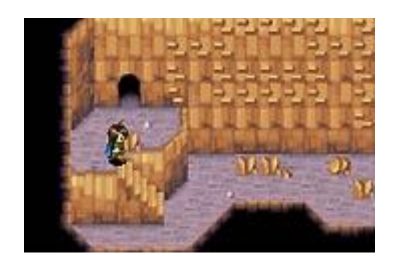
Usa el **Baguio** en los arbustos y aparecerá un agujero. Entonces, verás una escena en la que una luz que entra por la pared pasará a través del agujero del suelo y caerá encima de un dragón que hay en el sótano (ese es el enemigo final de esta zona).



El objetivo es conseguir que cuatro rayos de luz lleguen hasta el dragón y le quiten energía antes de enfrentarte a él. Además, si usas el **Ídolo Bailarín** en el pedestal, una estatua se moverá y un segundo rayo de luz entrará por otro agujero del suelo y caerá sobre el dragón.

Tras hacer eso, vete hasta la esquina superior izquierda de la habitación y continúa por ese camino hasta encontrar una puerta que te lleva al piso superior. Una vez allí, dirígete hacia abajo hasta encontrar otra puerta que te lleva a la siguiente pantalla, donde verás muchos peldaños en las paredes y una escalera que baja.



Baja por la escalera y entra por la puerta que hay a la derecha. Así llegarás a una pantalla con un pedestal. Usa el **Ídolo Bailarín** en él, y de esa forma la estatua que hay en la pared se moverá y un tercer rayo de luz entrará por un agujero del suelo y caerá sobre el dragón.

A continuación, vuelve a la pantalla anterior y sube por la escalera. Agárrate a los peldaños que hay en la pared y vete por ellos hacia la derecha, con cuidado de evitar las caras que aparecen de pronto en la pared y que te tiran al suelo.



Al llegar a la derecha del todo, verás a tu derecha una liana. Usa el **Torbellino de Sole** para que tu personaje se agarre a la liana, y luego salta con ella hacia la derecha.




Una vez allí, baja por la escalera que hay debajo de ti y entra por la puerta que verás en la pared. Así llegarás a una pantalla con un pedestal sujeto en una telaraña. Usa el **Baguio** para romper la telaraña y que el pedestal caiga por el agujero, y luego déjate caer por la rampa que hay en la parte de arriba del agujero para caer al lado del pedestal.




Entonces, usa el **Ídolo Bailarín** en el pedestal, y de esa forma la estatua que hay en la pared se moverá y el cuarto y último rayo de luz entrará por un agujero del suelo y caerá sobre el dragón.



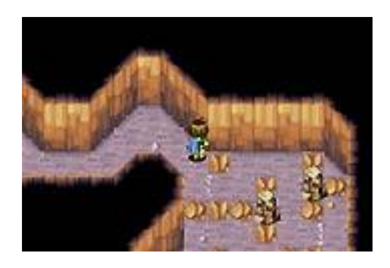
Tras conseguir que los cuatro rayos de luz caigan sobre el dragón, vuelve hacia atrás hasta la entrada del templo y vete por el pasillo que va hacia arriba. Continúa por el único camino posible hasta encontrar una puerta que te lleva al piso superior, donde encontrarás dos rocas que te tapan el camino.



Allí tendrás que usar la **Psinergía Mover** para mover las rocas en el orden siguiente: Primero, mueve la roca que hay más abajo dos veces hacia arriba y una hacia la derecha.



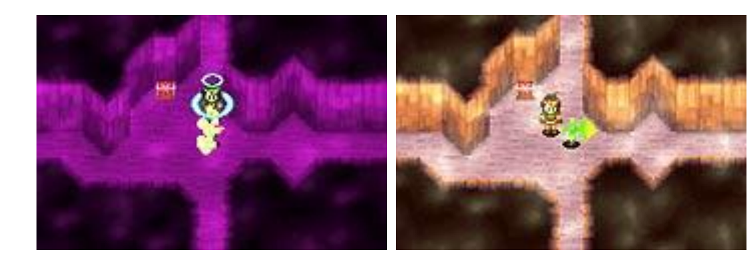
Y después, mueve la roca de más arriba dos veces hacia la derecha, dos veces abajo y una vez hacia la izquierda. Si lo haces bien podrás pasar por allí y llegar a la puerta que hay arriba a la izquierda.



Al pasar por esa puerta llegarás a un laberinto. En cada habitación del laberinto verás cuatro salidas y una planta en el centro. Si te metes por la salida correcta pasarás a la siguiente pantalla, pero si te metes por una salida incorrecta volverás a aparecer al principio.



Para salir del laberinto, puedes usar la **Psinergía Planta** en cada una de las plantas que hay en cada habitación, y así se convertirá en una flecha que te indicará cual es la salida correcta.



Además, también puedes seguir las indicaciones siguientes: Desde la primera habitación del laberinto, vete una pantalla a la izquierda, dos hacia arriba, una a la derecha, una arriba, dos a la derecha, una abajo, dos a la derecha, una arriba, dos a la derecha y una hacia arriba. Así llegarás a la habitación del enemigo final de esta zona, **el dragón**, al que tendrás que vencer.



Al vencerle, aparecerá una tablilla, y al leerla, **Félix** aprenderá una nueva **Psinergía: Arena**, que te permitirá poder meterte por debajo de la arena y atravesar obstáculos de esa forma.

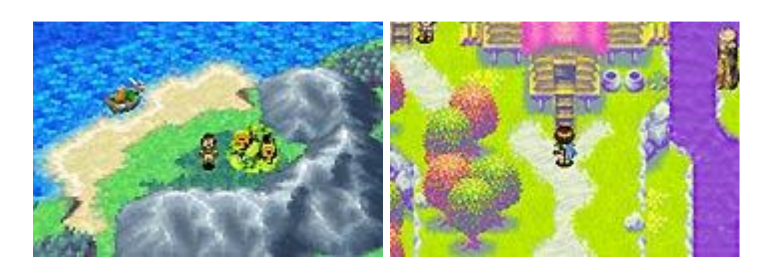


Si usas esa nueva Psinergía junto al dragón, podrás pasar por debajo de él y llegar al lado derecho, donde verás un charco de agua, y si pulsas el botón A junto a ese charco encontrarás la **Espada Nube**.



JEFE	PV	PP	Exp.
Serpiente	3.536	160	1.995

Tras conseguir vencer al enemigo final de la **Roca de Madre Tierra** y conseguir la **Psinergía Arena**, vuelve al pueblo de **Izumo** y entra en la casa más grande que hay en la esquina superior izquierda del pueblo.



Dentro de esa casa, habla con los personajes que hay allí y aparecerá otro personaje, que es el mismo que has salvado dentro de la **Roca de Madre Tierra**.



Tras hablar con todos ellos, usa el **Ídolo Bailarín** delante de la chica que hay a la derecha, y a cambio te entregará el **Djinn Hulla**.



Para conseguir a otro Djinn, ahora tienes que subir al barco y volver a las **Islas Apojii**.



Una vez allí, entra en el pueblo y vete hacia abajo hasta llegar a la playa. En la parte derecha de la playa verás unas piedras que no te dejan pasar.



Usa la **Psinergía Arena** para pasar por debajo de ellas, y luego continúa hacia la derecha andando por el agua hasta la pantalla siguiente.



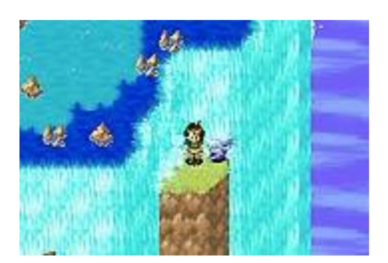
A continuación, déjate arrastrar por el agua hacia abajo para caer en una plataforma que hay en la mitad de una catarata, y después anda hacia arriba para atravesar la catarata y entrar en una cueva secreta.



En el interior de la misma, verás varios arbustos en la pared de arriba. Usa la **Psinergía Torbellino de Sole** para quitar los arbustos del centro, y así descubrirás una puerta.



Métete por esa puerta y continúa por el único camino posible hasta salir al exterior, donde aparecerás al lado de un **Djinn**. De esa forma conseguirás al **Djinn Calima**.



LAS TRES PIEZAS DEL TRIDENTE

Ahora tienes que ir a **Lugar Sagrado**. Para ello, súbete al barco y navega hacia abajo y hacia la izquierda, hasta llegar a una zona del mapa en la que la pantalla se pone blanca y hay muchas rocas.



Eso es el **Mar del Tiempo**, pero por ahora no podrás hacer nada allí. Rodea esa zona y continúa hacia abajo y hacia la izquierda, hasta llegar a la esquina superior derecha del continente de **Indra** (en ese continente es donde se encuentran **Daila**, **Tempo Kandora** y **Madra**). Una vez allí, vete hasta la playa que hay en la esquina superior derecha de ese continente y baja del barco.



A continuación, vete andando hacia la izquierda siguiendo la costa, y luego hacia abajo hasta llegar al pueblo de **Daila**.

Daila.

Ese es el primer pueblo por el que pasaste al empezar el juego. Nada más entrar en él, vete hacia la derecha y entra en el templo que verás en la parte de arriba, y una vez dentro, vete a la esquina superior derecha y baja por la escalera.



Allí encontrarás tres pequeños charcos de agua. Usa la **Psinergía Congelación de Piers** para crear columnas de hielo en esos charcos.



Luego, sube por la escalera, vete al lado izquierdo de la habitación y salta por encima de las columnas de hielo que acabas de crear para llegar a la plataforma que hay en la parte superior, donde encontrarás la **Lágrima de Dios**.




Lugar Sagrado.

Tras conseguir ese objeto, sal del pueblo de **Daila** por la parte de abajo, y nada más salir, vete hacia la derecha hasta encontrar una cueva. Esa es la entrada al **Lugar Sagrado**.



Nada más entrar, vete hacia arriba, bajando y subiendo escaleras, hasta encontrar una cuerda a la izquierda. Usa la **Psinergía Enlazar** junto a la cuerda, para atarla y poder cruzar por encima de ella. Luego, métete por la puerta que hay a la izquierda.




En la siguiente habitación, vete hacia la izquierda, pasa por encima de dos puentes de madera, sigue hacia abajo, y pasa por encima de otro puente de madera que hay a tu derecha. Al hacerlo, el puente se romperá.



Sigue hacia la derecha, abajo y a la izquierda, donde verás una puerta por la que tendrás que meterte. En la pantalla siguiente, sigue hacia la izquierda, y cuando llegues al agua, continúa hacia abajo y métete por la puerta que está abajo del todo.



En la habitación siguiente, baja por la escalera y vete hacia arriba, donde verás a la izquierda una zona con tres pequeños charcos de agua. Usa la **Psinergía Congelación de Piers** para crear columnas de hielo en esos charcos.



Luego, sube por la escalera que hay a la izquierda, salta por encima de las columnas de hielo que acabas de crear para llegar a la puerta que hay en la pared de arriba y métete por ella.



En la siguiente pantalla encontrarás muchas columnas.



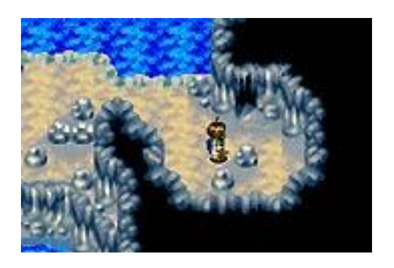
Vete hasta el extremo izquierdo de la plataforma y salta hacia arriba para subirte encima de las columnas, y luego continúa hacia arriba y hacia la izquierda hasta llegar a una plataforma que hay en el medio del agua.



Desde allí, vete hacia arriba y salta por encima de las columnas que verás a ese lado, y después sigue hacia la derecha hasta llegar al lado de un pilar.



Empuja ese pilar hacia abajo hasta tirarlo al agua, y luego súbete encima de él para poder continuar hacia la derecha, donde encontrarás una puerta por la que tienes que meterte.



En la sala donde apareces verás varios puentes de madera. Vete hasta arriba del todo y cruza por el puente de madera que verás a tu derecha. A continuación, cruza por el siguiente puente que hay más a la derecha, sube hasta la parte superior y cruza también por otro puente hacia la izquierda.



Sin embargo, ese último puente se romperá, caerás con el tablón de madera al agua, y te irás flotando hasta la parte inferior de la pantalla. Desde allí, vete a la derecha, sube por la escalera y métete por la puerta que te llevará al piso superior.



Una vez allí, entra por la puerta que verás a tu derecha, y así llegaras a una habitación con piedras y maderas flotando en el agua. Salta por las piedras para llegar al lado izquierdo de la habitación, y luego vete hasta arriba del todo.



Desde allí, ve saltando por encima de las piedras y de las maderas hacia la derecha y hacia abajo, hasta llegar al centro de la habitación, donde hay seis piedras formando un círculo.



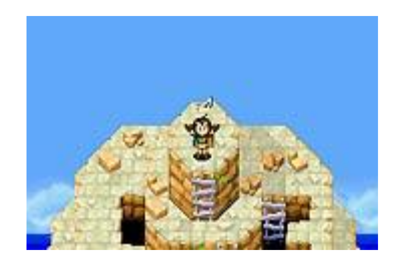
Usa la **Psinergía Revelar de Sole**, y así descubrirás una piedra invisible por la que podrás saltar hacia arriba y llegar hasta una plataforma con una estatua.

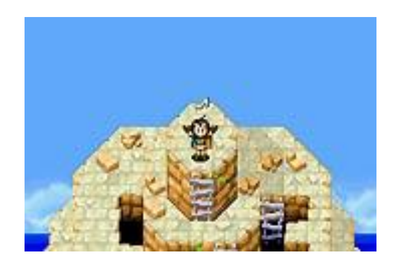
Tienes que usar la **Lágrima de Dios** que conseguiste en **Daila** en esa estatua, y de esa forma subirás en una especie de ascensor. En la habitación donde apareces, sube por la escalera que verás arriba a la izquierda, y en la siguiente, salta por las plataformas y sube por la escalera que hay arriba a la derecha.



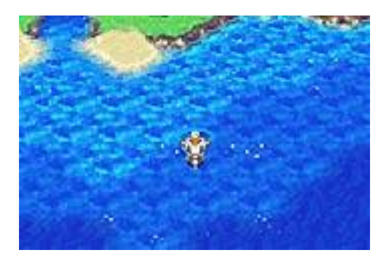
Así llegarás a la parte más alta del templo, donde encontrarás un pedestal con la **Punta Derecha**, una de las piezas del **Tridente**.



Tras conseguir la **punta derecha del Tridente**, tienes que dirigirte a **Tundaria**. Para ello, tienes que subir al barco y pulsar el botón R para consultar el mapa.



En la esquina inferior derecha hay un continente en el que se encuentran **Mikasala, Alhafra, Garoh, Roca del Aire y el Desierto de Yampi**.



Ese es el continente de **Osenia**. Debajo de él, verás otra zona de tierra que está toda helada. Eso es **Tundaria**. Para llegar allí, tienes que ir navegando con el barco, rodear **Osenia** por su derecha, y luego bajar hasta el extremo derecho de **Tundaria**, donde encontrarás una playa para bajarte del barco.



Una vez allí, vete andando hacia la izquierda por el único camino posible, hasta encontrar una torre en la parte superior. Eso es la **Torre de Tundaria**, donde tienes que entrar.

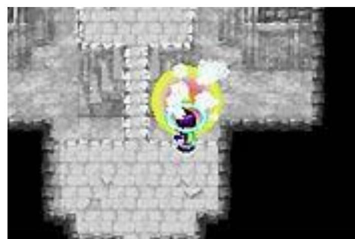


Pero antes, vete hacia la izquierda y hacia abajo hasta meterte entre unas montañas, donde no podrás avanzar más. Quédate en esa zona dando vueltas, y si lo haces bien, tarde o temprano terminará apareciendo un **Djinn** que se enfrentará contigo. Al vencerlo, conseguirás al **Djinn Acezo**.




Torre de Tundaria.

Nada más entrar en esta zona, vete hacia arriba y entra en la torre. En la primera habitación encontrarás dos zonas inundadas de agua. Usa la **Psinergía Secar de Piers** para quitar el agua de esas dos zonas, y luego entra por la puerta que hay a la derecha.

En la siguiente habitación, vete hacia abajo, a la derecha y para arriba, saltando los agujeros que encuentres en el suelo, y métete por la puerta que verás arriba del todo.

Una vez allí, entra por la puerta que hay arriba a la izquierda, y así llegarás a una sala con el suelo helado.



Cuando pisas esas zonas de suelo helado, tu personaje no puede pararse ni cambiar de dirección hasta que se choque con algún obstáculo. Anda hacia la izquierda para meterte en esta zona de hielo, y así tu personaje terminará en el lado izquierdo de la habitación.



A continuación, entra por la puerta que hay más a la izquierda y abajo. En la pantalla siguiente, salta los agujeros que hay en el suelo por el lado izquierdo, y luego métete por la puerta que hay en la parte inferior. Así llegarás hasta otra habitación con el suelo helado.



Entra en el suelo helado andando hacia la derecha, y luego vete hacia arriba, a la izquierda, abajo, a la derecha, arriba y a la izquierda, hasta llegar a una escalera. Sube por ella y entra la siguiente puerta, donde encontrarás otra puerta que te lleva al piso superior.



Una vez allí, métete por la puerta que verás un poco más abajo, y así llegarás hasta otra sala con el suelo helado. Atraviesa esa zona de suelo helado hacia abajo, hasta caer por un agujero.



De esa forma aparecerás en otra habitación con el suelo helado, en la que verás a tu derecha un Djinn. Para llegar hasta él, métete en el suelo helado andando hacia la iz-

quierda, y luego vete hacia arriba, a la derecha, arriba, a la izquierda, abajo, a la derecha, arriba y a la derecha.



De esa manera llegarás hasta el Djinn y podrás enfrentarte a él. Si logras vencerle, conseguirás el **Djinn Reflujo**.



Tras conseguir el Djinn, métete por la puerta que hay arriba a la izquierda, y en la siguiente sala déjate caer por la rampa y entra por la puerta que hay a la derecha del todo para subir al piso superior.

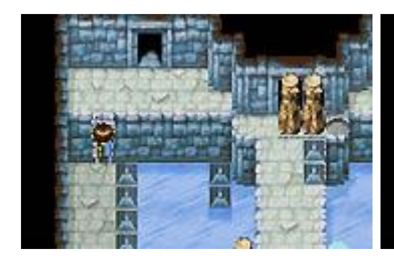


Una vez allí, sube por la escalera que hay a tu derecha y camina hacia abajo hasta bajar por otra escalera.

Luego continúa hacia la izquierda, atraviesa la zona de suelo helado que encontrarás, y entra por la puerta que verás más a la izquierda para subir al piso de arriba.



En el siguiente piso, ve hacia arriba y métete por la puerta que verás a mano derecha. Así llegarás a una habitación con pilares y zonas de suelo helado. Una vez allí, baja por la escalera y usa la **Psinergía Mover** para empujar el pilar que hay más abajo una vez hacia la izquierda, otra vez hacia arriba y otra hacia la derecha.




A continuación, en la esquina inferior derecha verás tres columnas de hielo. Destruye la del centro y la de la derecha con la **Psinergía Aplastar**, y después usa el **Mover** para empujar el pilar que hay más arriba una vez hacia abajo, otra vez a la izquierda y otra hacia arriba.




Tras hacer eso, sube por la escalera que hay al lado derecho, ponte encima del último pilar que has movido, y desde allí usa el **Mover** para mover el pilar que hay a tu izquierda una vez a la derecha.



Luego, baja por la escalera por la que has subido, vete al lado izquierdo de la habitación y sube por la otra escalera. Desde allí, salta por encima del primer pilar que empujaste por el hielo y salta a la plataforma de la derecha. Empuja el pilar que hay junto a la pared de arriba hacia la derecha, y así aparecerá una puerta por la que tienes que meterte.



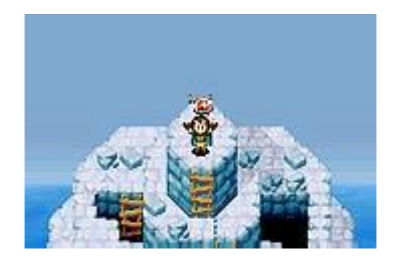
En la siguiente habitación, vete hacia la derecha y hacia abajo y entra por la puerta siguiente. En la sala en la que apareces, métete por la puerta que hay a la izquierda, y así llegarás a una sala con una pared de cristal.



Si usas la **Psinergía Revelar de Sole**, aparecerá una puerta invisible en la pared de cristal. Pasa por ella y sube por la escalera para llegar al tejado de la torre.



Una vez allí, usa el **Mover** para empujar un pilar hacia abajo y subir por la escalera, donde encontrarás el **Broche estallido**. Si equipas a alguno de tus personajes con este objeto, le aparecerá una **Psinergía nueva: Estallar**, con la que podrás romper paredes agrietadas.



Tras conseguir la nueva **Psinergía Estallar**, úsala para romper la pared agrietada que verás en la parte de abajo y poder volver a la torre.



A continuación, vuelve hasta la entrada de la torre, y en la primera habitación, métete por la puerta que hay arriba.



Así llegarás a una sala con un gran bloque de hielo. Usa en él la **Psinergía Estallar**, y de esa forma el bloque se romperá y podrás coger la **Punta Central**, una de las piezas del **Tridente**.

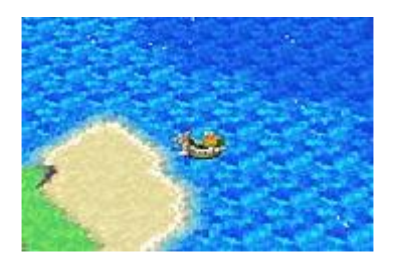
 

<u>Nota</u>: Si tras conseguir la **Psinergía Estallar**, te metes por la puerta que hay a la izquierda de la primera habitación de la torre, llegarás a unas habitaciones en las que tendrás que usar esa Psinergía para romper algunas paredes y poder llegar a varios cofres.



En ellos podrás encontrar una **Pluma Sylph** y la **Espada Rayo**.

Tras conseguir la **Punta Central del Tridente**, tienes que dirigirte a **Ankhol**. Para ello, tienes que subir al barco y volver hasta la playa donde dejaste el barco para ir a **Daila**, en la esquina superior derecha de **Indra**.



Desde allí, vete navegando en línea recta hacia arriba hasta llegar a una playa. Si bajas del barco, en el extremo derecho de esa playa encontrarás el pueblo de **Champa**, pero por ahora no puedes hacer nada allí.

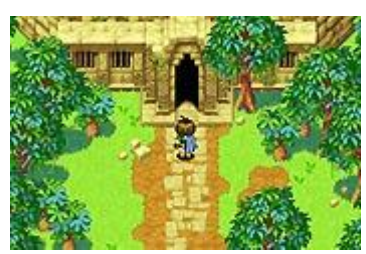


Con el barco, tienes que irte hasta una playa que hay un poco más a la derecha. Bájate del barco en ella y camina hacia arriba, y de esa forma llegarás a **Ankhol**.

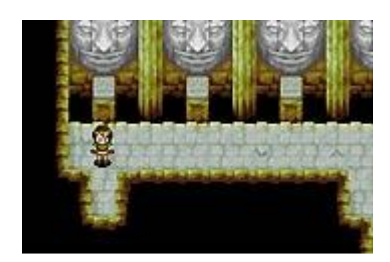


Ankhol.

Nada más entrar en esta zona, vete hacia arriba y entra en el templo. En la primera habitación, salta los agujeros y vete a la pared de arriba, donde encontrarás tres arbustos.

Usa la **Psinergía Torbellino de Sole** en el arbusto del centro, y así aparecerá una puerta por la que tienes que entrar. En la pantalla siguiente verás muchas caras de estatuas, pero tienes que meterte por la puerta que hay en la esquina inferior izquierda.



En la sala siguiente, vete hacia abajo, luego para la izquierda y entra por la puerta que encontrarás al final. En la habitación siguiente, dirígete hacia la derecha, para arriba, a la izquierda y hacia abajo, hasta encontrar a tu izquierda un río de arena.



Usa la **Psinergía Arena** para meterte en la arena, y sigue el río hacia arriba y para la derecha. De esa forma llegarás a una habitación con un cofre que contiene la **Maza Thanatos**.

Tras coger ese objeto, vuelve a meterte en el río de arena y sal de la habitación. Luego, sigue hacia arriba y entra por la puerta que encontrarás. En la siguiente sala, vete arriba, donde encontrarás un trozo de cara de estatua. Empújalo hacia la derecha hasta encajarlo en la estatua que hay en la pared, y así la parte inferior de la sala se llenará de tierra.

A continuación, tienes que volver hacia atrás hasta la habitación en la que había muchas caras de estatuas, y vuelve a meterte por la puerta de abajo a la izquierda. Nada más entrar en la habitación siguiente, verás dos arbustos en la pared que hay de tu izquierda. Usa el **Torbellino** en el arbusto de la izquierda, y así aparecerá una puerta por la que tienes que entrar.



En la siguiente sala, métete por la puerta de arriba, y en la siguiente, baja por la liana que hay a tu izquierda. Así llegarás hasta la zona que anteriormente se llenó de arena.



Usa **Arena** para meterte dentro de la arena y sube para arriba. Luego, sube por la liana que encontrarás a tu derecha y entra por la puerta que hay arriba.

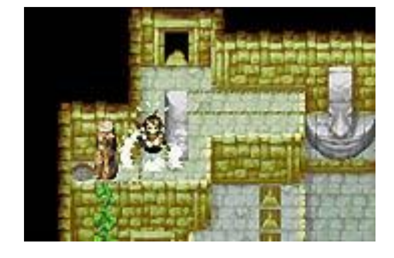
A continuación, vete hacia abajo y entra en la puerta que hay a la derecha. En la habitación siguiente, dirígete hacia arriba y a la derecha, y entra por la puerta que verás abajo. Así llegarás a una habitación con arena, una cara en la pared y varios interruptores.



Pisa el interruptor que hay a la izquierda, y la cara empezará a llenar la habitación de arena. Antes de que la arena suba del todo, pisa el interruptor que hay a la derecha de la cara para quitar el bloque que tapa la puerta que hay a la derecha, y métete por ella.



En la sala siguiente, vete hacia la izquierda y hacia abajo y entra por la siguiente puerta. A continuación, déjate caer por la rampa que encontrarás, y así caerás en otra sala junto a un trozo de cara de estatua.



Empújalo hacia arriba y para la derecha, hasta encajarlo en la estatua que hay en la pared. Luego, métete por la puerta que verás arriba, y continúa hacia la derecha hasta llegar junto a un pilar. Usa la **Psinergía Mover** para mover el pilar hacia la derecha, y después vuelve a la habitación anterior.



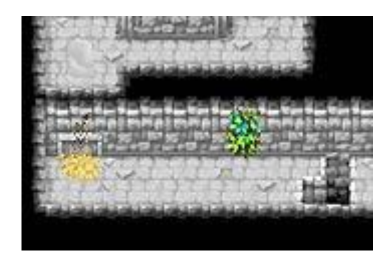
Empuja el pilar que hay abajo a la izquierda y baja por la liana para llegar a la puerta que verás más abajo y métete por ella.



En la siguiente habitación, vete hacia arriba, a la derecha y hacia abajo, hasta encontrar otra puerta por la que debes entrar. A continuación, usa **Arena** para meterte en la arena y pasar por debajo de los bloques, y métete por la puerta de abajo.



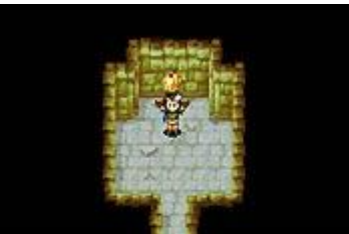
De esa forma llegarás de nuevo a la pantalla en la que hay muchas caras en la pared. Ahora tienes que entrar por la puerta que hay abajo a la derecha, y en la habitación siguiente, vete hacia la derecha, abajo y para la izquierda, hasta encontrar un río de arena.



Usa **Arena** para meterte en la arena y ve hacia arriba, donde hay una puerta a la derecha por la que tienes que entrar.



En la sala en la que apareces, vete hasta la pared de arriba, donde verás tres arbustos (si usas el **Torbellino** en el arbusto de la izquierda llegarás a una habitación secreta con un cofre que contiene la **Túnica Muni**).

Continúa hacia la derecha y métete por la puerta siguiente. Una vez allí, baja por la liana y vete hacia arriba, donde verás una estatua en la pared a la que le falta un trozo.



Salta hacia la izquierda, sube por la liana y entra por la puerta que hay a la izquierda. En la siguiente habitación, sube para arriba, y así llegarás hasta unos bloques y una zona de arena.



Si empujaste antes el pilar correctamente, podrás usar **Arena** para meterte en la arena y pasar a la parte superior de los bloques, desde donde podrás continuar hacia la derecha (si usas el **Torbellino** en el primer arbusto que veas en la pared llegarás a una habitación secreta con un cofre que contiene una **Pluma Sylph**).

Sigue hacia la derecha y para abajo, hasta encontrar una puerta por la que tienes que entrar. Así llegarás a otra habitación con arena, una cara en la pared y varios interruptores. Pisa el interruptor que hay a la derecha, y la cara empezará a llenar la habitación de arena.



Antes de que la arena suba del todo, pisa rápidamente el interruptor que hay a la izquierda de la cara, para quitar el bloque que tapa la puerta que hay a la izquierda, y luego métete por ella.

En la siguiente habitación, vete hacia abajo y para la izquierda, y entra por la puerta siguiente. A continuación, sigue hacia abajo y para la derecha, y métete por la puerta que encontrarás.



En la pantalla siguiente, si subes hacia arriba, llegarás al lado de la estatua que viste antes a la que le faltaba un trozo. Empuja el trozo que hay arriba para la izquierda hasta encajarlo en la estatua.



Luego tienes que volver hacia atrás varias habitaciones, hasta llegar a la misma habitación donde antes viste que estaba la estatua a la que le faltaba un trozo. Cuando llegues allí, al ponerte delante de la estatua, verás que te empuja hacia abajo.



Entonces, tienes que usar rápidamente la **Psinergía Arena** para meterte en la zona de arena que hay en centro de la habitación, y así la estatua pasará por encima de ti y no te empujará hacia abajo.



Tras hacer eso, vete hacia arriba y usa de nuevo **Arena** para meterte dentro de la arena que encontrarás en la pared donde estaba antes la estatua. Después, continúa hacia arriba, sube por la liana y entra por la puerta que verás a la izquierda.



En la siguiente habitación, entra por la puerta que hay a tu izquierda. Luego ve hacia abajo y a la izquierda, donde verás una puerta abajo por la que tienes que entrar. Así llegarás a una pantalla con un trozo de estatua dentro de unos bloques.



Si usas la **Psinergía Revelar**, verás que el bloque que hay en el centro es un agujero. Usa el **Mover** para mover el trozo de estatua una vez hacia arriba y una para la izquierda, y tirarlo por el agujero.

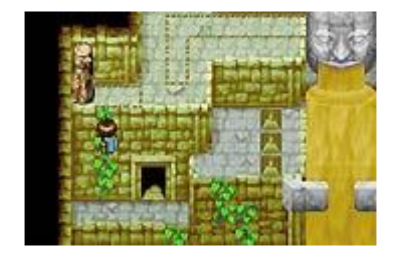
A continuación, métete por la puerta de arriba, y así llegarás hasta donde ha caído el trozo de estatua. Empújalo para arriba y hacia la izquierda, hasta encajarlo en la estatua. Si ya encajaste antes el otro trozo de la misma estatua correctamente, verás como la habitación se llena de arena.



Tras hacer eso, vuelve hacia atrás varias habitaciones, hasta encontrar una zona de bloque y un pilar. Mueve el pilar hacia la izquierda, y luego usa **Arena** para meterte en la arena, pasar a la parte superior de los bloques y meterte por la puerta.



En la siguiente habitación, entra por la puerta que hay abajo a la izquierda, y así llegarás a la sala que se ha llenado de arena al encajar los trozos de la estatua. Baja por las lianas hasta la parte inferior, y usa **Arena** para meterte en la arena y subir por ella.



Entonces sal de la arena por el lado derecho, sube por la liana que hay más a la derecha y métete por la siguiente puerta.



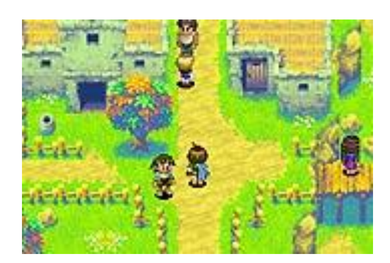
En la pantalla siguiente, vete hacia abajo y a la izquierda hasta otra puerta por la que debes entrar. En la sala en la que apareces, usa de nuevo **Arena** para meterte en la arena y subir por ella hasta arriba del todo, donde encontrarás una liana a la izquierda.



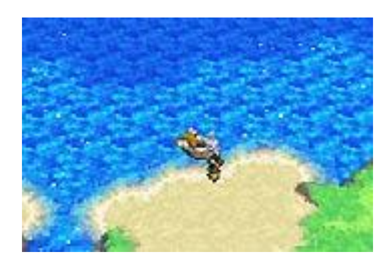
Por último, sube por la liana para llegar a la parte más alta del templo, donde encontrarás un pedestal con la **Punta Izquierda**, una de las piezas del **Tridente**.



Tras conseguir las tres piezas del **Tridente**, tienes que volver al pueblo de **Alhafra**, donde venciste a los piratas.



Para ello, tienes que ir con el barco hasta una playa que hay en la parte superior izquierda de **Osenia**, y una vez allí, bájate del barco y vete hacia la derecha hasta llegar a **Alhafra**.



Alhafra.

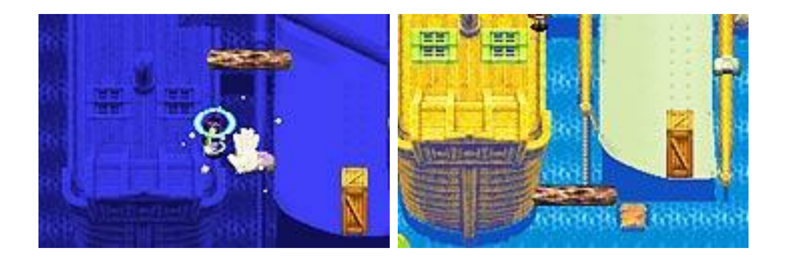
Una vez allí, vete hacia arriba y a la derecha para llegar al barco de los piratas.



Tienes que arreglarlo, y para ello sigue los siguientes pasos: A la derecha de la cubierta verás en la parte de abajo una piedra y un tronco encima de uno de los mástiles del barco.



Usa la **Psinergía Mover** varias veces para mover la piedra hacia abajo y tirarla al agua, y luego, empuja el tronco y tíralo también al agua.



A continuación, súbete encima del palo mayor y vete hacia la derecha. En el mástil que hay abajo a la derecha verás otra piedra. Empújala hasta tirarla al agua, y usa el **Mover** para tirar también al agua el cajón que hay encima de la vela.



Entonces, camina por encima del mástil hasta arriba del todo, y pasa por encima de la cuerda que verás a tu izquierda hasta llegar al mástil que hay más a la izquierda.



Desde allí, salta hasta la parte superior de la cubierta del barco, donde encontrarás una cuerda arriba del todo. Usa la **Psinergía Enlazar** para atar la cuerda, y luego pasa por encima de ella hasta la plataforma que hay a la derecha.



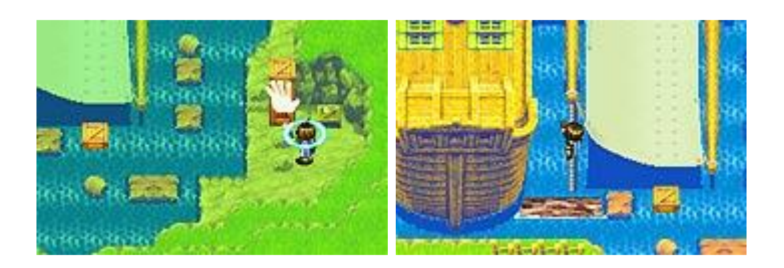
Una vez allí, vete hacia la derecha hasta encontrar una liana en la pared por la que tienes que bajar. Baja también por otra liana que verás más abajo, y así llegarás junto a un poste donde hay atada una cuerda.



Usa el **Aplastar** para hundir el poste, y después, súbete encima de él y ve hacia abajo saltando por las piedras. De esa forma llegarás junto a un cajón de madera.



Ponte debajo de él y usa el **Mover** para moverlo una vez hacia la izquierda, y luego vete hacia la izquierda saltando por las cajas que hay en el agua. Sube por la cuerda y salta hasta la cubierta del barco.



A continuación, tienes que repetir el mismo camino que seguiste antes, saltando por los mástiles hasta la parte superior de la cubierta, pasando por la cuerda, bajando por las lianas y saltando por las piedras, hasta llegar otra vez a la parte superior del cajón de madera que moviste antes.



Entonces, usa de nuevo el **Mover** para moverlo más hacia la izquierda y tíralo al agua.



Por último, salta encima del cajón que acabas de tirar al agua y vete hacia arriba, hasta llegar junto a una gran roca que está justo a la derecha del palo mayor.



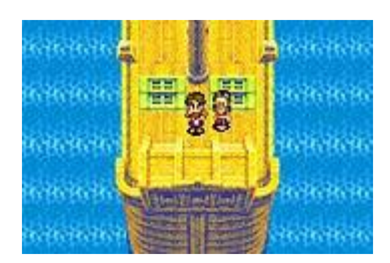
Usa la **Psinergía Estallar** en esa roca para destruirla, y de esa forma terminarás de arreglar el barco.



Al terminar de arreglar el barco y salir de él, aparecerán varios personajes que empezarán a hablar contigo, y tras varias escenas, aparecerás en casa del alcalde.



Sal de allí y vuelve hasta donde estaba el barco, donde descubrirás que **Briggs** y los piratas han huido de la cárcel, han subido al barco y han vuelto a su pueblo natal, **Champa**.



Champa.

Para llegar a **Champa**, tienes que volver a tu barco y subirte en él. Desde allí, vete navegando en línea recta hacia arriba hasta llegar a una playa, y un poco más a la izquierda verás otra playa bastante grande. Si bajas del barco, en el extremo derecho de esa playa encontrarás el pueblo de **Champa**.



Nada más entrar en el pueblo, vete hacia arriba y sube por todas las escaleras que te vayas encontrando, hasta llegar a una puerta que hay en una pared.



Allí te encontrarás de nuevo a **Briggs**, y tras hablar contigo, se meterá por la puerta. Entra tú también por la puerta, y una vez dentro, vete hacia arriba y hacia la derecha, donde encontrarás una puerta que te lleva al piso superior.



A continuación, métete por la puerta que hay más arriba, para subir al siguiente piso. Luego, entra por la puerta que encontrarás un poco más abajo y que te llevará al piso siguiente.



Entonces, dirígete hacia arriba por el único camino posible, donde podrás meterte por otra puerta que te lleva a la habitación de la abuela de **Briggs**.



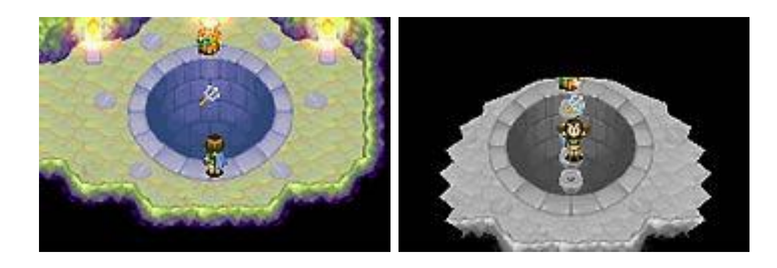
Al llegar allí, **Briggs** y su abuela hablarán contigo. Cuando te pidan que te vayas contesta que "NO", y de esa forma lucharás contra **Avimander**, al que tienes que vencer.



Tras vencerle, los personajes hablarán contigo. Al terminar, habla de nuevo con la abuela para entregarle las tres piezas del **Tridente**, y de esa forma, ella tirará las piezas al pozo y aparecerá el arma completa flotando sobre él.



Ponte debajo del pozo y usa la **Psinergía Revelar** para descubrir un puente invisible. Pasando por ese puente podrás coger el **Tridente**.



JEFE	PV	PP	Exp.
Avimander	3.792	87	2.176

MAR DEL TIEMPO Y LEMURIA

Tras conseguir el **Tridente** en el pueblo de **Champa**, súbete al barco y navega hacia abajo y hacia la derecha, hasta llegar a una zona del mapa en la que la pantalla se pone blanca.



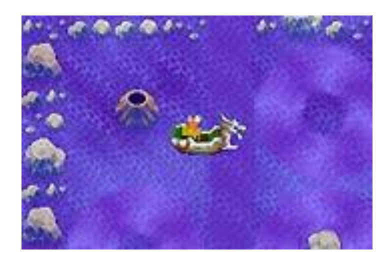
Si una vez allí, te diriges hacia la derecha, llegarás a unas rocas. Eso es el **Mar del Tiempo**. Tienes que ir hasta la parte inferior de las rocas y meterte entre dos rocas marrones para entrar dentro.



Una vez en el interior, verás que hay muchos remolinos y corrientes de agua que te empujan hacia diversas direcciones. Tienes que ir hacia arriba en línea recta hasta llegar a un cráter.



Si das varias vueltas alrededor de ese cráter lo más rápido que puedas, verás que comienzan a salir estrellas de él, y la corriente que hay a la derecha se detiene. Aprovecha entonces para ir hacia la derecha y pasar por la corriente, antes de que la corriente vuelva y te arrastre fuera de esta zona.



A continuación, continúa hacia la derecha y todo para arriba hasta llegar a otro cráter. Al igual que antes, da vueltas rápidamente a ese cráter para detener la corriente que hay encima tuyo, y luego ve hacia arriba hasta llegar a **una roca con forma de estrella**.



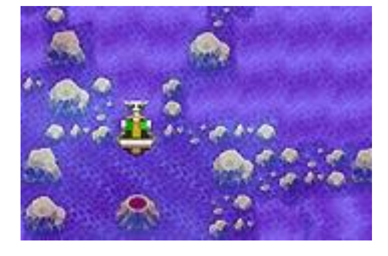
Desde allí, sigue hacia la izquierda hasta llegar a otro cráter, y da vueltas para detener la corriente que hay en la parte de abajo. Continúa hacia abajo y a la izquierda hasta llegar a otro cráter, y vuelve a dar vueltas a su alrededor para detener la corriente que hay más abajo.



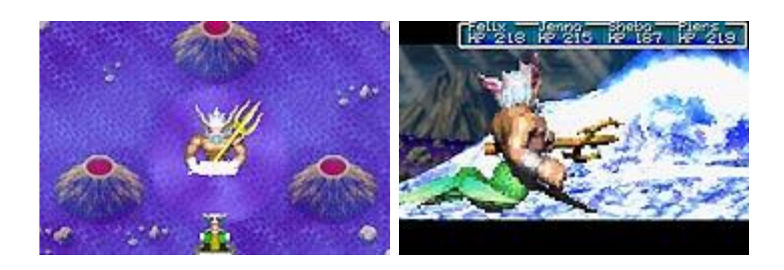
Así llegarás hasta **una roca con forma de media luna**. Desde allí, vete todo hacia abajo hasta encontrar otro cráter, y da vueltas alrededor suyo para detener la corriente que verás a tu izquierda. Sigue hacia la izquierda hasta que no puedas más, y después ve hacia arriba todo recto hasta llegar a otro cráter.



Entonces, da vueltas rápidamente a su alrededor para parar la corriente que hay encima tuyo, y continúa hacia arriba hasta la siguiente pantalla.



Nada más llegar a la pantalla siguiente, vete hacia la derecha y para arriba. Así encontrarás una corriente que te arrastra y te lleva hasta donde aparece **Poseidón**, al que tendrás que vencer.



JEFE	PV	PP	Exp.
Poseidón	4.905	162	2.930

Nota: Utiliza el **Tridente** (es un objeto no un ataque) para romper el escudo que le protege. Tras vencerle, aparecerán unas rocas que no te dejarán pasar. Vete hacia arriba para salir del **Mar del Tiempo** y llegar a la isla de **Lemuria**.



Lemuria.

Nada más llegar allí, aparecerás en unas cuevas. Ve hacia arriba hasta el final, y luego para la derecha hasta llegar al puerto, donde podrás bajarte del barco. A continuación, dirígete hacia la derecha, para arriba y a la izquierda, hasta llegar a una escalera y una estatua que te impide el paso.



Usa la **Psinergía Mover** para empujar la estatua hacia la izquierda, y al hacerlo, aparecerán unos personajes que hablarán contigo. Después, entra por la puerta que verás arriba.



En la siguiente pantalla, sube por la escalera que hay a tu derecha, y sigue en esa dirección hasta encontrar unas escaleras que suben. Continúa hacia arriba hasta llegar a una fuente. Sube por las escaleras que hay a los lados de la fuente, y entonces aparecerá **Kraden** y hablará contigo. Sigue hacia arriba hasta la puerta del templo y habla con los soldados que por ahora no te dejarán pasar.



A continuación, vuelve hacia abajo y entra en la primera casa que veas a tu izquierda. Esa es la casa del tío de **Piers**. Al hablar con él, **Piers** se enterará que su madre ha perdido la vida y se separará del grupo durante un rato. Tras hablar con él, sal de la casa y vete hacia la derecha del todo, donde encontrarás una casa con la puerta cerrada.



Usa la **Psinergía Enlazar** en la cuerda que hay a la derecha de la casa, y después sube por la cuerda y métete por la puerta que hay encima. Una vez dentro, baja por una de las dos escaleras que hay en las esquinas superiores de la habitación, y así llegarás a una sala en la que un hombre hablará contigo.



Una vez hecho eso, sal de la casa y vuelve a la entrada del templo, donde ahora sí que te dejarán pasar. Dentro, sube por las escaleras que hay en la pared de arriba hasta el piso superior, y continúa hacia arriba, hasta llegar a una sala en la que te encontrarás con varios personajes.



Tras hablar con ellos, te dejarán un cofre, dentro del cual encontrarás el **Pulverizador**. Si equipas a alguno de tus personajes con este objeto, le aparecerá una **Psinergía nueva: Pulverizar**, con la que podrás hundir piedras que se encuentren en el agua.



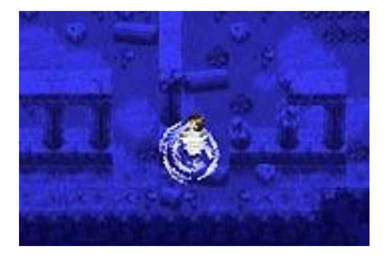
Tras conseguir la **Psinergía Pulverizar** en **Lemuria**, tienes que retroceder y subir de nuevo al barco. Cuando estés en las cuevas que hay que atravesar antes de llegar al puerto de **Lemuria**, vete hacia arriba y para la izquierda, donde encontrarás una roca que no te deja pasar.



Usa la **Psinergía Pulverizar** para hundirla en el agua, y luego, continúa hacia la izquierda y hacia abajo, hasta llegar a otro puerto en el que debes bajar del barco.



Una vez allí, dirígete hacia la derecha y para abajo, donde llegarás a unas ruinas. En esa pantalla, vete hasta la esquina más a la izquierda y más abajo posible, donde a tu izquierda verás un arbusto al otro lado de la pared, y en ese punto, usa la **Psinergía Baguio**.



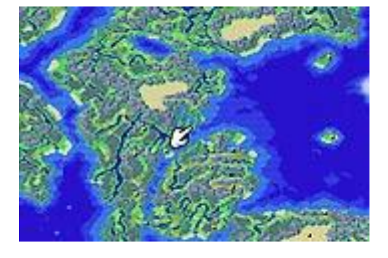
De esa forma, verás como aparece un **Djinn** que se va corriendo y la estatua empieza a temblar.



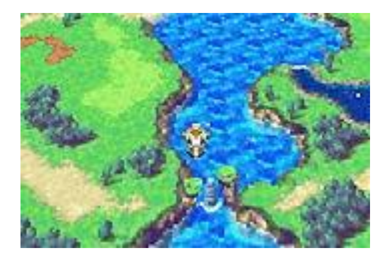
Por último, usa la **Psinergía Sismo** en esa estatua, y así saldrá el **Djinn** de ella y podrás cogerlo. De esa forma, conseguirás el **Djinn Carama**.



Después de salir al mapa general, dirígete navegando con el barco hacia la izquierda en línea recta, y cuando llegues a tierra firme, continúa hacia abajo y hacia la izquierda, bordeando la costa, hasta llegar a la **Isla Oeste de Indra**.



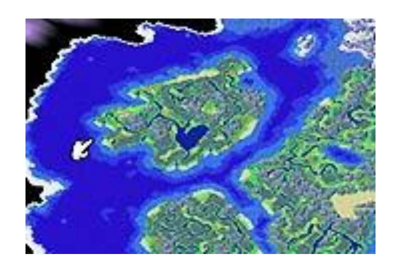
Desde allí, sigue navegando hacia abajo y hacia la izquierda, pasando por un canal de agua que hay entre los continentes de **Indra** (donde está el pueblo de **Daila**) y **Gondowan** (donde se encuentra **Kibombo**). De esa forma llegarás a los **Riscos de Gondowan**.



Al llegar allí, te encontrarás una roca que no te deja pasar. Usa la **Psinergía Pulverizar** para hundirla en el agua y poder seguir hacia abajo, hasta salir de nuevo al mapa general.



De esa forma, aparecerás en el océano que hay a la izquierda del mapa general. Una vez allí, tienes que dirigirte hasta el continente que aparece más arriba y más a la izquierda del mapa general (**Hesperia**) y llegar al extremo izquierdo de ese continente.



Allí encontrarás la desembocadura de un río y una playa a cada lado. Sigue un poco más hacia abajo, donde encontrarás otra playa con un pueblo a su derecha (**Asentamiento Hesperia**).



Nada más entrar allí, sube por las escaleras hasta encontrar un **Djinn** encima de una plataforma.



Sube por la liana que hay a la izquierda, donde verás una planta más a la izquierda. Usa la **Psinergía Planta** para hacer que la planta crezca (esa Psinergía le aparecerá a **Sole** al activar algún Djinn de Tierra y desactivar los demás). Sube por la planta, y a la derecha encontrarás un cajón de madera.



Usa la **Psinergía Mover** para mover el cajón dos veces hacia abajo. Luego, continúa empujándolo hacia la izquierda hasta chocar con la pared, y después hacia abajo hasta tirarlo a un nivel inferior.



A continuación, baja por la planta que hiciste crecer anteriormente y empuja de nuevo el cajón hacia la derecha, hasta tirarlo otro nivel más abajo. Entonces, baja hasta colocarte junto al cajón y usa el **Mover** para mover el cajón una vez hacia la derecha.



Ya sólo te queda subir hasta donde empujaste el cajón por última vez, saltar encima de él, agarrarte a los peldaños que hay en la pared y seguir por ellos hacia la derecha, hasta la plataforma donde está el **Djinn**. De esa forma, conseguirás el **Djinn Yesca**.

ALDEA CHAMÁN

Dirígete navegando con el barco hacia la izquierda en línea recta, y cuando llegues a tierra firme, continúa hacia abajo y hacia la izquierda, bordeando la costa, hasta llegar a la **Isla Oeste de Indra**.



Desde allí, sigue navegando hacia abajo y hacia la izquierda, pasando por un canal de agua que hay entre los continentes de **Indra** (donde está el pueblo de **Daila**) y **Gondowan** (donde se encuentra **Kibombo**). De esa forma llegarás a los **Riscos de Gondowan**.



Al llegar allí, te encontrarás una roca que no te deja pasar. Usa la **Psinergía Pulverizar** para hundirla en el agua y poder seguir hacia abajo, hasta salir de nuevo al mapa general.

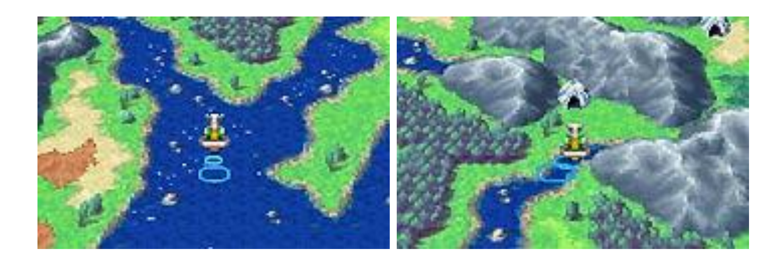


De esa forma, aparecerás en el océano que hay a la izquierda del mapa. Una vez allí, tienes que dirigirte hasta el continente que aparece más arriba y más a la izquierda del mapa general (**Hesperia**) y llegar al extremo inferior de ese continente.



Allí encontrarás la desembocadura de un río. Sigue el curso del río hacia arriba hasta llegar a un lago, donde verás que en su esquina superior izquierda salen dos ríos más.

Sigue el curso del río de más a la derecha, hasta llegar a la entrada de una cueva, baja del barco y entra en ella.

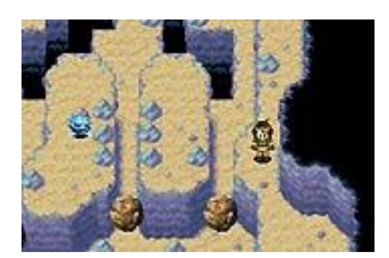


Cueva de Aldea Chamán.

Desde la entrada, vete hacia arriba y para la izquierda, hasta encontrar unos arbustos junto a la pared. Usa la **Psinergía Torbellino de Sole** para descubrir unos peldaños, y luego sube por ellos y métete por la puerta.



En la pantalla siguiente, dirígete todo hacia arriba, después hacia la derecha saltando por las plataformas, y luego hacia abajo, hasta llegar a la siguiente puerta (en esta habitación también verás un **Djinn** encima de una plataforma, pero por ahora no puedes llegar hasta él).



Tras entrar por dicha puerta aparecerás en otra habitación, y a tu derecha verás un pilar. Empuja ese pilar hacia la derecha hasta tirarlo un nivel más abajo, y luego súbete encima de él y salta hacia la derecha.



Continúa hacia la derecha por el único camino posible, hasta encontrar una puerta por la que saldrás de la cueva y aparecerás de nuevo en el mapa general. Una vez allí, vete hacia arriba y para la derecha hasta llegar a la **Aldea Chamán**.



Tras haber llegado a **Aldea Chamán**, sal del pueblo y súbete en el barco. Dirígete hasta el extremo inferior del continente en el que te encuentras (**Hesperia**), donde encontrarás la desembocadura de un río.



Desde allí, vete un poco más hacia la derecha, siguiendo la costa, hasta encontrar otra desembocadura de otro río, y sigue su curso hacia arriba. Si te fijas en el curso que va siguiendo el río, verás que llega un momento en el que se divide en dos y un poco más arriba y más a la derecha hay un puente.



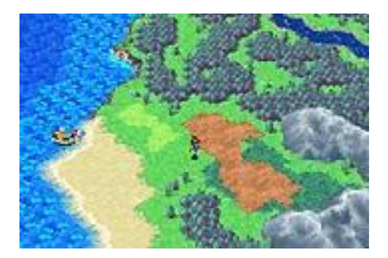
En ese lugar, justo encima del punto en el que el río se divide en dos, verás una montaña en la parte superior y justo a su izquierda una zona de árboles. Cuando lo encuentres, baja del barco en ese lugar y ponte a dar vueltas por esa zona de árboles.



Si lo haces bien, tarde o temprano terminará apareciendo un **Djinn** que se enfrentará contigo, y al vencerlo, conseguirás al **Djinn Petra**.



Puedes encontrar a otro Djinn antes de ir a la Aldea Chamán. Tienes que ir hasta el continente que aparece más abajo y más a la izquierda del mapa general (**Atteka**) y llegar hasta el lado izquierdo de él. De las dos playas que encontrarás a ese lado del continente, vete a la que está más abajo y bájate del barco.



Una vez allí, dirígete hacia la derecha y para arriba hasta llegar a un río, y luego, continúa hacia la derecha hasta que no puedas más.



Ponte a dar vueltas por esa zona, y si lo haces bien, tarde o temprano terminará apareciendo un **Djinn** que se enfrentará contigo, y al vencerlo, conseguirás al **Djinn Núcleo**.

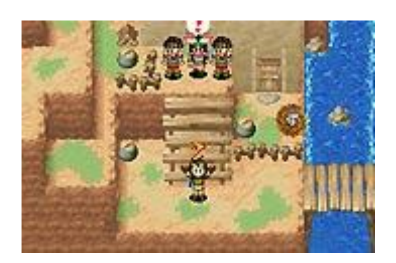


Aldea Chamán.

Nada más entrar en el pueblo, cruza el puente que encontrarás un poco más arriba, y luego otro que hay a la izquierda. Así llegarás delante de la casa del jefe del pueblo.



Al intentar entrar en la casa, aparecerán tres personajes que hablarán contigo y no te dejarán entrar. Usa el **Bastón Chamán** que tienes en el inventario delante de ellos para dárselo, y así te dirán que los sigas para realizar una prueba.



Vete hacia la derecha y para arriba hasta la siguiente pantalla, y luego continúa por el único camino posible, cruzando por dos puentes, hasta la pantalla superior. Allí volverás a encontrarte con los personajes con los que hablaste antes y una roca con forma de remolino.



Ponte debajo de la roca y usa la **Psinergía Torbellino** hacia arriba para provocar un gran remolino que quite la pared de arena que hay más arriba.

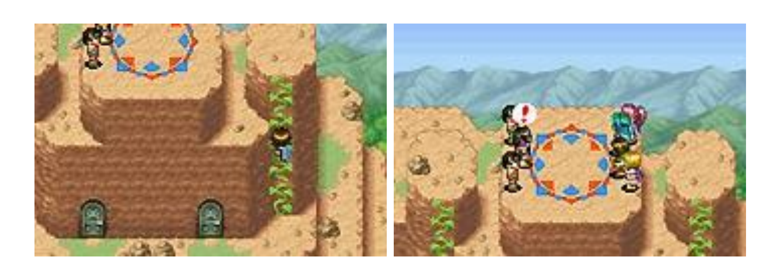


A continuación, te propondrán una prueba que consiste en una carrera contra uno de ellos en **una cueva con puzles**. Vete hacia arriba y habla de nuevo con ellos para iniciar la prueba. Al principio, te explicarán las reglas y podrás elegir si quieres seguir el camino de la derecha o el de la izquierda.



Por cada uno de los dos caminos tendrás que atravesar cuatro habitaciones con puzles, al final de las cuales hay unos cofres. Si llegas hasta esos cofres en primer lugar tendrás que dejar en ellos una **arma** o **armadura** de tu inventario (dichos objetos te los devolverán al final de la prueba), y si llegas a esos cofres en segundo lugar tendrás que dejar dos objetos en ellos para que la puerta se abra y puedas pasar al puzle siguiente:

Tras superar los cuatro puzles, sea cual sea el camino elegido, llegarás al exterior de la cueva y al lado de una liana. Sube por ella hasta llegar a la cima, donde te encontrarás al **jefe Moapa** y a dos indios que tendrás que vencer.



JEFE	PV	PP	Exp.
Moapa	3.042	0	1.670
Caballero x2	1.954	0	835

Al vencerles, te darán el **Jade Elevador**. Si equipas a alguno de tus personajes con este objeto, le aparecerá una **Psinergía nueva: Levitar**, con la que podrás andar por el aire en los lugares destinados para ello.

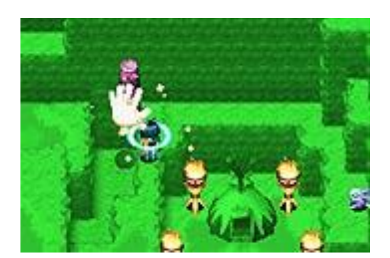
Vuelve hasta la entrada del pueblo y vete hacia la derecha. Tras cruzar un puente, verás la entrada de una casa.



Entra dentro y sube al piso de arriba, donde verás una puerta por la que podrás salir de nuevo al exterior, apareciendo en una plataforma elevada.

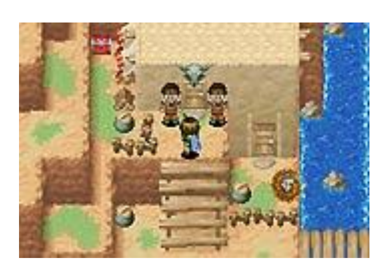


Desde allí vete hacia la derecha, y al llegar a la siguiente pantalla, continúa hacia la derecha y para arriba, hasta llegar junto a un pilar. Usa la **Psinergía Mover** para mover ese pilar hacia la izquierda y tirarlo al suelo, y después, déjate caer por la rampa que hay abajo hasta el suelo.



A continuación, vete hasta la esquina superior izquierda del pueblo y entra en la casa del jefe.

Una vez dentro, baja por la escalera hasta el piso inferior, donde verás una puerta por la que podrás salir de nuevo al exterior y aparecerás junto a una cuerda.



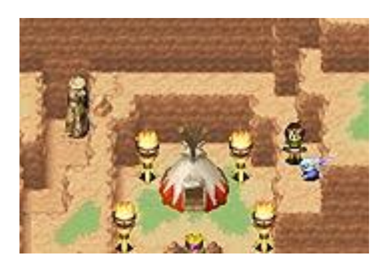
Usa la **Psinergía Enlazar** en la cuerda para atarla, y poder cruzar por ella hasta una plataforma que hay a la derecha del agua.



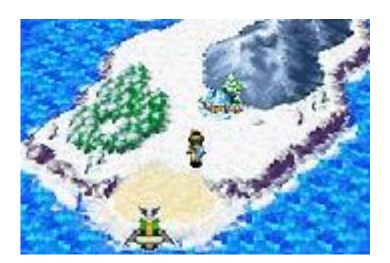
Entonces, continúa hacia la derecha y para abajo hasta la siguiente pantalla, donde aparecerás junto al pilar que moviste antes.



Por último, salta por encima del pilar y sigue hacia la derecha, donde encontrarás el **Djinn Aroma**.



Al salir de la **Aldea Chamán**, tienes que subir al barco y dirigirte a **Isla Kalt**. Esa es una pequeña isla helada que hay arriba a la derecha de **Hesperia** (el continente donde se encuentra la **Aldea Chamán**) y más arriba del pueblo de **Loho**.



Una vez allí, baja del barco y entra en el pueblo. Desde la entrada, vete hacia la izquierda y entra en la zona de suelo helado. Cuando pisas esas zonas de suelo helado, tu personaje no puede pararse ni cambiar de dirección hasta que se choque con algún obstáculo.



Entra en el suelo helado andando hacia la izquierda, y luego vete hacia abajo, a la derecha, arriba, a la izquierda, arriba, derecha, arriba, izquierda, arriba, derecha, arriba, izquierda, abajo, y por último a la izquierda, hasta llegar a una escalera.



Tras subir por la escalera, usa la **Psinergía Enlazar** en la cuerda y cruza por ella hasta la plataforma que verás a la derecha.



Entonces, baja por otra escalera que hay más a la derecha, y así llegarás hasta un **Djinn** que podrás coger. De esa forma conseguirás al **Djinn Gel**.

FARO DE JÚPITER

Tras haber conseguido la **Psinergía Levitar** en **Aldea Chamán**, sal del pueblo y súbete en el barco.



Tienes que ir hasta el continente que aparece más abajo y más a la izquierda del mapa general (**Atteka**). En el lado inferior derecho de ese continente, encontrarás la desembocadura de un río con una playa a cada lado.



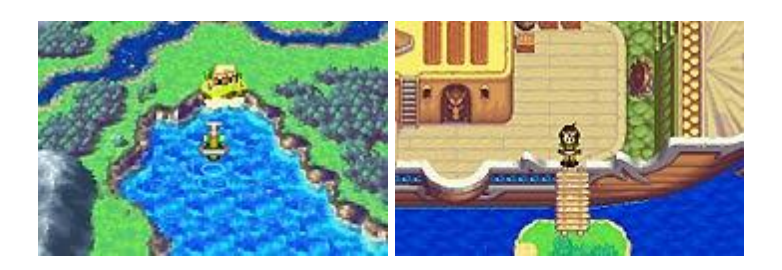
Sigue navegando por ese río, siguiendo su curso, y cada vez que veas que se divide en dos, continúa por el río que vaya en dirección hacia abajo y hacia la izquierda.



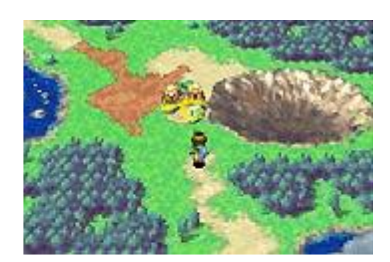
Si lo haces bien, saldrás de nuevo a mar abierto, pero aparecerás en una zona que está rodeada de rocas a la que antes no podías entrar.



Una vez allí, vete hacia la izquierda y para arriba, donde verás una entrada a un lago a mano derecha. En la parte superior de ese lago encontrarás un puerto en el que podrás bajar del barco (**Ensenada de Atteka**).

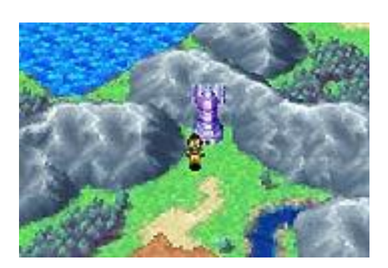


Nada más llegar y bajar del barco, vete hacia la izquierda hasta la pantalla siguiente, y luego sigue hacia la izquierda hasta salir de nuevo al mapa general. Luego, dirígete caminando hacia la derecha y hacia arriba, hasta llegar al pueblo de **Mitdir**.



En el pueblo de **Mitdir**, en la esquina inferior derecha, encontrarás un montón de arbustos en el suelo con un hueco en el centro sin arbusto. Si usas la **Psinergía Cavar** justo en ese hueco sin arbusto, aparecerá el **Djinn Sal**.

Por último, desde ese pueblo, vete hacia arriba y hacia la izquierda hasta encontrar la entrada al **Faro de Júpiter**.



Desde la entrada al **Faro de Júpiter**, vete hacia arriba y entra por la entrada principal. Una vez dentro, verás una puerta arriba que por ahora no puedes abrir.



Métete por la puerta que hay a la izquierda, y continúa por el único camino posible hasta salir de nuevo al exterior. Usa la **Psinergía Baguio** en el remolino que verás un poco más abajo, y de esa forma aparecerás en una cueva.

Una vez allí, vete hacia la derecha y hacia arriba, donde encontrarás dos puertas. Entra por la puerta de la derecha, y en la siguiente pantalla, baja por la escalera, donde encontrarás un canal de energía morada dibujada en el suelo.



Ponte encima del círculo del canal y usa la **Psinergía Levitar** para flotar por encima de él y llegar a lo alto de la plataforma que hay a la derecha. Una vez allí, continúa hacia abajo, y usa el **Baguio** en el remolino que encontrarás al final.

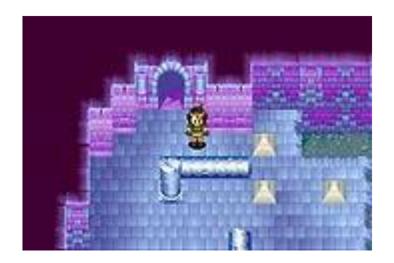
En la habitación en la que apareces, dirígete hacia arriba y hacia la izquierda, hasta encontrar una habitación con dos puertas cerradas y un pilar.



Empuja el pilar una vez hacia abajo, tres veces a la derecha y una hacia arriba, hasta encajarlo en su posición correcta. De esa forma las puertas se abrirán y podrás continuar hacia arriba.



Métete por la siguiente puerta, y en la pantalla siguiente, entra por la puerta que hay arriba a la izquierda. En la habitación en la que apareces, métete por la puerta que verás arriba para subir al piso superior, donde encontrarás varios rodillos de piedra que tendrás que empujar.



Primero, empuja el rodillo de más arriba hacia arriba, y el que está más abajo y más a la izquierda hacia arriba. A continuación, pasa por debajo del rodillo de arriba y empuja el que está en vertical en el centro de la pantalla hacia la izquierda.



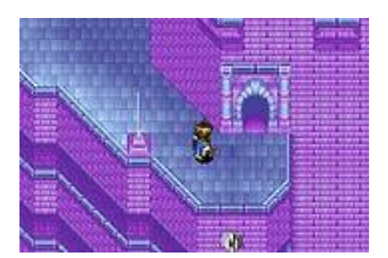
Por último, empuja el rodillo de más abajo y más a la derecha hacia arriba, para poder llegar a la puerta que hay abajo, y métete por ella.



Así aparecerás junto a un remolino. Usa el **Baguio** en él para aparecer en otro remolino que hay más arriba en la misma habitación, y entra por la puerta que hay al lado.



En la siguiente sala, entra por la puerta que hay abajo del todo a la izquierda para salir al exterior. Una vez allí, métete por la puerta que encontrarás abajo a la derecha, y en la siguiente habitación, entra por la puerta de arriba para subir al piso superior.

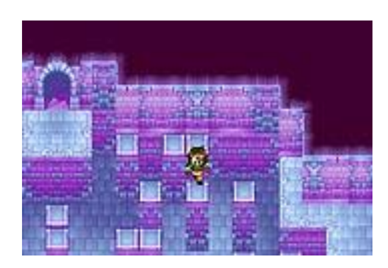


En la sala en la que apareces, métete por la puerta que verás más arriba, y en la pantalla siguiente, vete hacia arriba y salta encima de las columnas que verás que forman un círculo. Usa la **Psinergía Revelar de Sole** para descubrir una columna invisible.



Luego, salta encima de ella para llegar a la plataforma de la derecha, y entra por la puerta de arriba para subir al siguiente piso.

Así aparecerás en una sala con muchas columnas. Salta a la columna que hay a tu derecha, y desde allí a la que hay más a la derecha. Luego, salta a la columna que verás debajo, y sigue hacia la derecha hasta llegar a la pared.



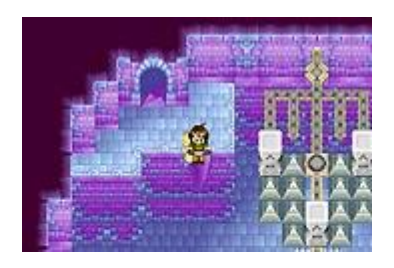
Una vez allí, salta encima de la columna que hay debajo de ti, y luego continúa saltando una columna a la izquierda, una abajo, una izquierda y una abajo, hasta llegar a una plataforma con una rampa.



Déjate caer por la rampa hasta el suelo, y después sube por la escalera que hay a la izquierda de la habitación. Vete hacia arriba hasta encontrar una puerta que te lleva al piso siguiente.



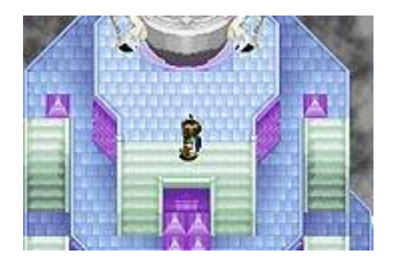

Al llegar allí, aparecerás junto a una rampa. Déjate caer por ella hasta el suelo, y luego sube por la escalera que hay a la derecha del todo.



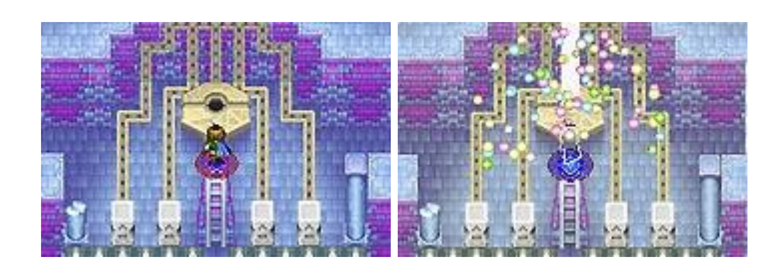
A continuación, dirígete hacia la esquina inferior derecha y entra por la puerta que encontrarás. En la siguiente sala, métete por la puerta que hay a la izquierda, y luego entra por la puerta que encontrarás en la parte inferior para llegar al exterior del faro.



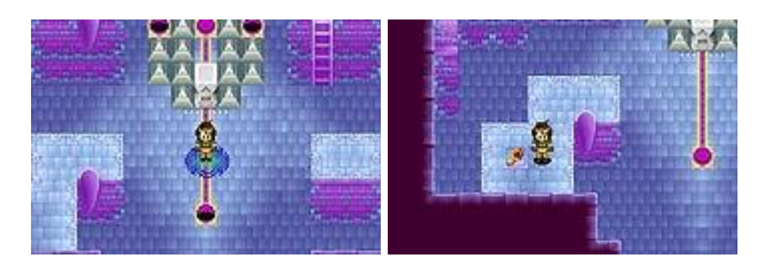
Una vez allí, sube por la escalera que hay encima tuyo, y continúa hacia la izquierda hasta encontrar una puerta por la que podrás entrar de nuevo al interior.



En la habitación en la que apareces, métete por la puerta que hay en la parte superior, y en la habitación siguiente, déjate caer por la rampa que verás abajo a la izquierda. Sube por la escalera que hay en el centro de la habitación, y desde lo alto de la escalera, usa la **Psinergía Levitar**. De esa forma, activarás todos los canales de energía que hay dentro del faro.



Tras hacer eso, salta por encima de las columnas para llegar al lado derecho de la habitación y entra por la puerta de arriba. En la siguiente habitación, baja por la escalera que hay arriba a la derecha, ponte encima del círculo de energía que encontrarás en la parte inferior y usa el **Levitar** para subir flotando hasta encima de la plataforma que hay a tu izquierda. Allí encontrarás la **Llave Roja**.



Tras conseguir esa llave, tienes que empujar la columna que está justo encima del círculo de energía que acabas de usar hasta arriba del todo, para que flote sobre otro círculo de energía. Luego, sube por la escalera de la derecha, salta por encima de las columnas hacia la izquierda y entra por la puerta que hay en la esquina superior izquierda.



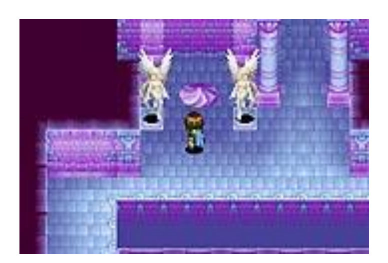
A partir de ese momento, tienes que seguir el único camino posible, hasta salir de nuevo al exterior del faro. Allí encontrarás un interruptor en el suelo, que, al pisarlo, hace que se abra un puente que hay a la derecha.



Empuja la columna que verás a la izquierda del puente hasta dejarla encima del mismo, y luego pisa el interruptor para que la columna caiga y te deje el camino libre. Entonces, pasa por el puente y entra por la puerta que hay arriba a la derecha al interior del faro.



A partir de ese momento, tienes que ir retrocediendo por varias habitaciones por las que ya has estado antes, hasta salir de nuevo al exterior del faro. Una vez allí, entra por la puerta que hay arriba a la izquierda, y en la habitación siguiente verás un remolino un poco más arriba.



Usa la **Psinergía Baguio** en el remolino para llegar a una habitación con una puerta roja, y luego usa la **Llave Roja** en la puerta para abrirla y poder continuar.

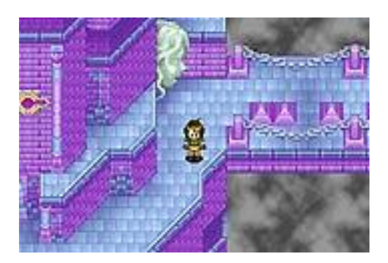


Entra por la puerta que hay a la izquierda, y cuando estés en el exterior, vete hacia la izquierda, donde encontrarás una estatua que lanza remolinos que te echan hacia atrás.

Ponte entre medias de las piedras que hay a la izquierda, sal de ahí y vuelve a meterte entre medias rápidamente, para que la estatua lance un remolino.



Entonces, justo después de que pase el remolino, sal y métete otra vez entre las piedras, pero más a la izquierda. Repitiendo esa operación varias veces podrás llegar a la izquierda del todo del pasillo.



Entra por la puerta que hay abajo a la izquierda, y siguiendo por el único camino posible llegarás a una sala con rodillos de piedra. En el centro de esa habitación verás una llave, pero por el momento no podrás cogerla. Empuja el rodillo que hay más abajo y más a la derecha hacia abajo para abrirte camino, y luego métete por la puerta que verás en la pared de arriba.



En la siguiente habitación verás unos suelos agrietados, vete por el camino de la derecha, con cuidado de no pasar dos veces por encima del mismo suelo agrietado porque te caerías al piso inferior. Tienes que conseguir llegar a la parte inferior de la habitación, donde encontrarás otra puerta que te lleva al piso superior.



Siguiendo por el único camino posible llegarás a una habitación con todo el suelo agrietado y dos círculos de energía. Nada más entrar vete hacia la izquierda, con cuidado de no pisar en los suelos agrietados de color oscuro. Ponte encima del círculo de energía de la izquierda y usa el **Levitar** para llegar a la izquierda del todo, donde verás una columna.



Usa el **Mover** para moverla hacia la derecha y abrir la puerta inferior de la habitación, y luego, vete andando por los suelos agrietados de color claro hasta el círculo de energía de más a la derecha. Una vez allí, usa de nuevo el **Levitar** y vete hacia abajo, pasando por encima de los suelos agrietados de color oscuro.



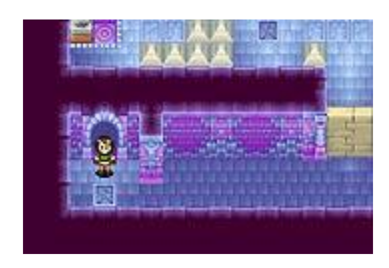
Tras caer al suelo, sigue hacia abajo hasta pasar por la puerta que se ha abierto, y continúa por el único camino posible hasta salir al exterior del faro.

Una vez allí, encontrarás la **estatua de un arquero** y un canal de energía. Empuja el bloque que está encima de la estatua una vez hacia la izquierda y dos para abajo, hasta encajarla en su lugar y permitir que la energía llegue hasta la estatua del arquero.

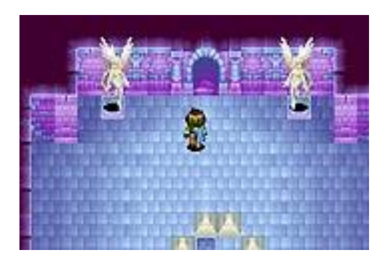


De esa forma, el arquero disparará una flecha que activará una de las dos estatuas que sujetan la piedra que hay en lo alto del faro.

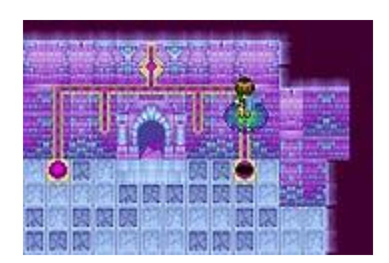
Desde el mismo lugar donde activas la estatua del arquero de la izquierda, vuelve hacia atrás, hasta una habitación en la que había muchos suelos agrietados y dos círculos de energía, donde te encontrarás con una puerta cerrada y un suelo agrietado.



Pisa el suelo para caer al piso inferior, y luego entra por la puerta de arriba para volver al piso superior.



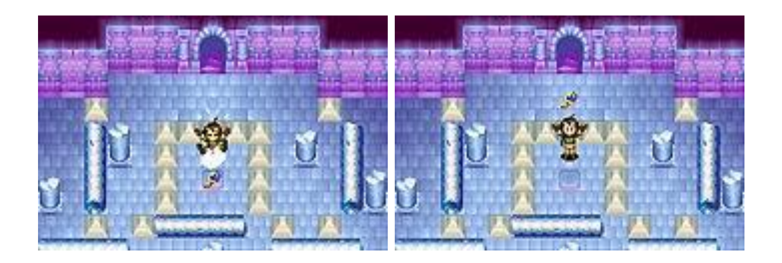
Nada más entrar, vete hacia la derecha, con cuidado de no pisar en los suelos agrietados de color oscuro. Ponte encima del círculo de energía de la derecha, usa la **Psinergía Levitar** y vete hacia abajo para pasar por encima de los suelos agrietados de color oscuro.



Tras caer al suelo, sigue hacia abajo y para la izquierda, hasta llegar a un suelo agrietado de color oscuro que está en el centro de la parte inferior de la pantalla. Písalo para caer al piso inferior, donde caerás junto a otro suelo agrietado.



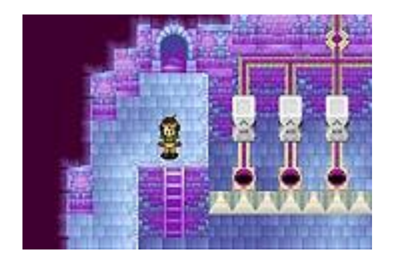
Sigue pisando los suelos agrietados que te vayas encontrando en cada piso, hasta caer junto a la **Llave Azul**. Tras coger esa llave, usa la **Psinergía Huir de Félix** para volverá la entrada del faro.



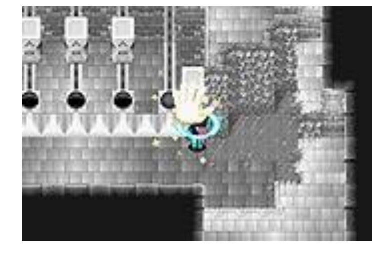
Una vez en la entrada, vuelve a meterte por la puerta principal al faro, y vete hacia arriba hasta encontrar una puerta por la que debes meterte. Así llegarás a una pantalla con un rayo de energía.



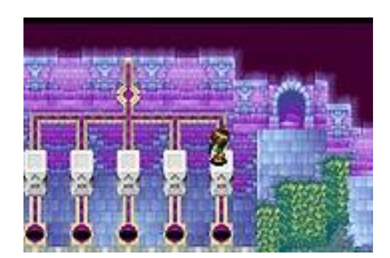
Entra por la puerta que hay arriba a la izquierda, y en la habitación siguiente, verás unas columnas a tu derecha que flotan sobre círculos de energía.



Baja por la escalera hasta el suelo y usa el **Mover** en la columna de más a la derecha para moverla hacia la izquierda y ponerla sobre otro círculo de energía.



Luego, sube por la escalera y salta por encima de las columnas hacia la derecha, hasta encontrar una puerta en la pared de arriba por la que tienes que meterte.



En la siguiente pantalla, dirígete hacia abajo y salta los huecos que veras en el suelo, hasta encontrar otra puerta en la esquina inferior derecha. Entra por ella, y así aparecerás en la pantalla del rayo de energía junto a un bloque.



Empuja el bloque hacia la izquierda hasta tirarlo al suelo, y luego déjate caer por la rampa hasta el suelo y empuja el bloque hacia arriba y para la izquierda hasta encajarlo en el hueco que verás en el suelo. De esa forma, la energía llegará hasta un círculo que hay debajo de ti.



Usa el **Levitar** en ese círculo para llegar a lo alto de la plataforma que hay a la izquierda, donde verás un remolino en la parte de arriba.



Usa el **Baguio** en él para aparecer en otro remolino que hay más arriba en la misma habitación, y entra por la puerta que hay al lado. En la siguiente sala, entra por la puerta que hay abajo del todo a la derecha para salir al exterior.



Así aparecerás junto a un canal de energía apagado y un bloque con un pararrayos encima. Empuja el bloque con el pararrayos hacia la derecha hasta encajarlo en el hueco, y de esa forma, el canal de energía se activará.



Luego, vuelve hacia atrás hasta el remolino donde usaste el **Baguio** y úsalo de nuevo para volver a la parte inferior de la habitación.



En la plataforma en la que apareces, verás un círculo de energía en la parte inferior. Usa el **Levitar** encima suyo y vete andando por el aire hacia la izquierda, donde el rayo de energía te elevará y te llevará hasta otra habitación.



Desde la habitación en la que apareces, salta por las columnas que hay a tu derecha y continúa hacia abajo hasta la siguiente puerta. Sigue por el único camino posible hasta llegar a una puerta azul.



Usa la **Llave Azul** para abrirla y poder continuar, y después entra por la puerta que hay más a la derecha para llegar al exterior del faro. Al llegar allí, encontrarás un puente roto a tu derecha y un círculo de energía en la parte inferior.



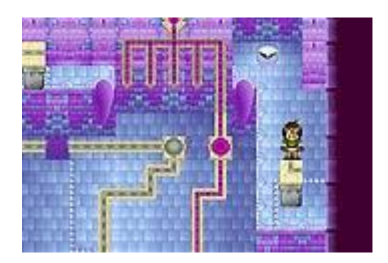
Usa el **Levitar** sobre él, y así la estatua que hay a la izquierda lanzará un remolino, que te cogerá y te llevará hasta el otro lado del puente.



Entra por la puerta que encontrarás abajo a la derecha, y sigue por el único camino posible hasta llegar a una pantalla con un canal de energía y un **Djinn** sobre una plataforma elevada.



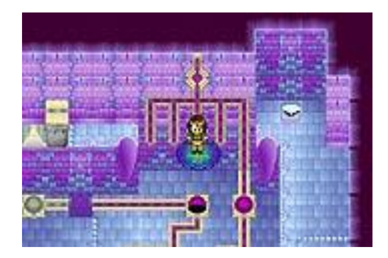
En primer lugar, usa el **Levitar** sobre el único círculo de energía que funciona y sube a la plataforma de la derecha, donde hay un bloque con un símbolo de un canal en curva.



Tira ese bloque al suelo, y luego empújalo hacia la izquierda hasta encajarlo en el hueco que hay en el centro de la habitación.



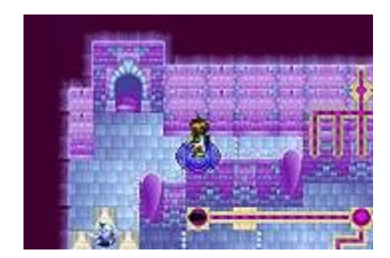
De esa forma se activará otro círculo de energía, en el que usando el **Levitar** podrás llegar hasta otra plataforma con otro bloque con un símbolo de un canal recto.



Tíralo y encájalo en el hueco que hay justo debajo para activar otro círculo de energía.



Luego usa ese círculo para llegar a la esquina superior izquierda de la habitación, donde encontrarás una puerta por la que podrás subir al piso superior.



Si lo que quieres es llegar hasta la plataforma en la que está el **Djinn**, tras colocar los dos bloques, usa el **Aplastar** en el poste que hay en la esquina superior derecha. De esa forma sacarás los bloques de sus huecos.



A continuación, tienes que colocar el bloque con el símbolo de un canal recto en el hueco que hay más abajo y más a la derecha, y el que tiene el símbolo de un canal en curva en el hueco que hay más abajo y más a la izquierda.



Si lo haces bien, se activará el círculo de energía que te permitirá llegar hasta la plataforma en la que está el **Djinn** y podrás enfrentarte a él.



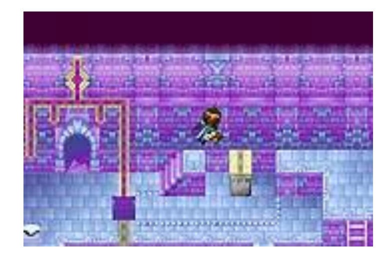
Si consigues vencerle, conseguirás el **Djinn Espiral**.



Tras pasar por la puerta, aparecerás en otra habitación con un canal de energía y muchos pilares. Usa el **Aplastar** en el poste para sacar un bloque de su hueco, y luego muévelo cuatro veces hacia la derecha y otra vez para arriba.



Sube por la escalera y salta por encima del bloque para llegar al lado derecho, donde verás una escalera que baja hasta donde hay varios círculos de energía y seis columnas que puedes empujar.



De las tres filas horizontales de círculos de energía que hay, tienes que colocar una columna encima del cuarto y del quinto círculo de la fila de más arriba, empezando a contar por la izquierda.



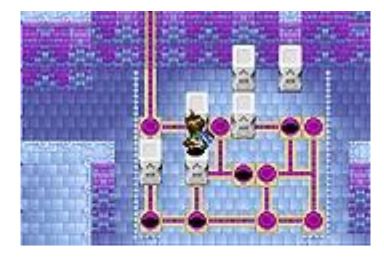
Luego, de la fila de círculos del medio, coloca columnas encima de los dos círculos de más a la izquierda, y de la fila de círculos de más abajo, coloca columnas encima de los dos círculos de más a la izquierda.



Tras colocar todas las columnas en el lugar indicado, vuelve hasta la entrada a esa habitación y vuelve a colocar el bloque en el hueco donde se encontraba al principio.



De esa forma, volverá a circular la energía por los canales y las columnas se elevarán. Si has colocado las columnas correctamente, podrás saltar por encima de ellas y llegar a la esquina inferior izquierda de la habitación, donde encontrarás una puerta por la que tienes que meterte.



Sigue por el único camino posible, hasta llegar a una habitación con dos estatuas que lanzan remolinos. Nada más entrar en esa habitación, vete hacia la izquierda hasta la pared, y luego sigue hacia abajo y para la derecha hasta llegar al borde de un agujero.



Pasa corriendo por el lado derecho del agujero hacia abajo, para que el remolino que lanza la estatua no te atrape. Pasa por debajo del mismo agujero hacia la izquierda, y continúa hacia abajo y para la izquierda hasta llegar a la otra estatua.



Después, ponte delante de ella y déjate atrapar por el remolino que lanza para llegar al lado derecho, y desde el lugar donde te deja el remolino, vete hacia arriba hasta chocarte con un bloque, para la derecha hasta la pared y hacia abajo hasta la pared.



A continuación, dirígete hacia la izquierda, abajo y para la derecha, hasta encontrar una puerta que te lleva al piso superior. En la habitación siguiente encontrarás muchos círculos de energía y algunos suelos agrietados.



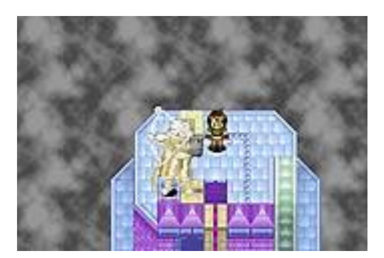
Usa el **Levitar** para flotar por encima de los círculos de energía y vete hacia la derecha y para arriba. Por ese camino verás dos estatuas que lanzan remolinos y que tendrás que esquivar porque te lanzarían hacia suelos agrietados que te harían caer al piso inferior.



Para pasar por delante de la segunda estatua, además tendrás que moverte en diagonal, porque tendrás que esquivar también una fila de palos que no te dejan pasar. Si consigues llegar flotando hasta la esquina superior derecha, encontrarás una puerta que te lleva al piso superior.



Continúa por el único camino posible hasta salir al exterior del faro, donde encontrarás la **estatua de un arquero** y un canal de energía.



Empuja el bloque que está encima de la estatua una vez hacia la derecha y dos para abajo, hasta encajarla en su lugar y permitir que la energía llegue hasta la estatua del arquero.



De esa forma, el arquero disparará una flecha que activará la otra de las estatuas que sujetan la piedra que hay en lo alto del faro.



Desde el mismo lugar donde activas la estatua del arquero de la derecha, vuelve hacia atrás, hasta salir al exterior del faro y llegar al puente cortado.



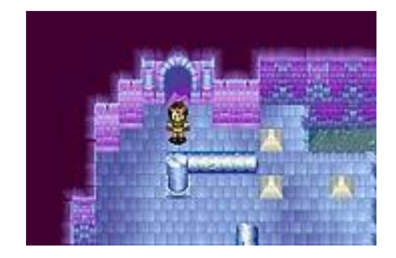
Una vez allí, usa la **Psinergía Enlazar** para atar la cuerda que encuentras, y luego pasa por encima de la cuerda y métete por la puerta.



En la siguiente habitación, vete hacia arriba y para la izquierda, y entra por la puerta que hay en la pared de abajo. De esa forma aparecerás junto a un remolino. Usa el **Baguio** en él para bajar más abajo de la misma habitación, donde verás un círculo de energía.



Usa el **Levitar** en ese círculo y vete andando hacia abajo, para conseguir bajar hasta el suelo, y luego, entra por la puerta que hay arriba a la izquierda. En la habitación en la que apareces, métete por la puerta que verás arriba para subir al piso superior, donde encontrarás varios rodillos de piedra que tendrás que empujar.



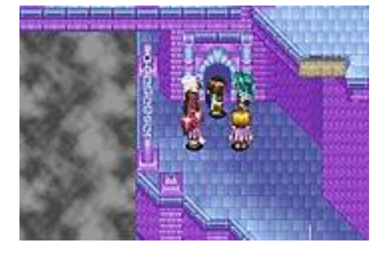
Primero, empuja el rodillo de más arriba hacia arriba, y el que está más abajo y más a la izquierda hacia arriba. A continuación, pasa por debajo del rodillo de arriba y empuja el que está en vertical en el centro de la pantalla hacia la izquierda.



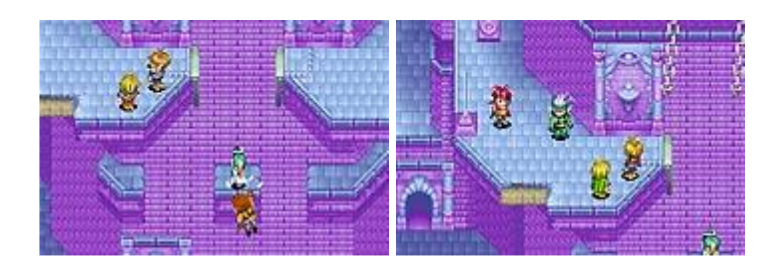
Por último, empuja el rodillo de más abajo y más a la derecha hacia arriba, para poder llegar a la puerta que hay abajo, y métete por ella.



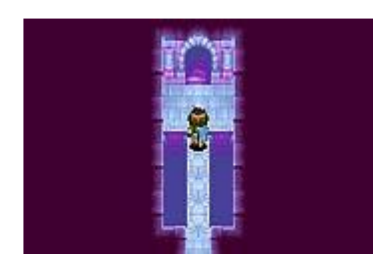
Así aparecerás junto a un remolino. Usa el **Baguio** en él para aparecer en otro remolino que hay más arriba en la misma habitación, y entra por la puerta que hay al lado. En la siguiente sala, entra por la puerta que hay abajo del todo a la izquierda para salir al exterior.



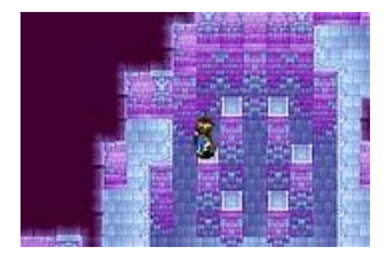
Al salir por esa puerta, aparecerán unas escenas en las que verás que los **cuatro personajes protagonistas del Golden Sun 1** están en dificultades y se enfrentan a dos enemigos.



Tras ver esas escenas, métete por la puerta que encontrarás a la derecha, y en la siguiente habitación, entra por la puerta de arriba para subir al piso superior.



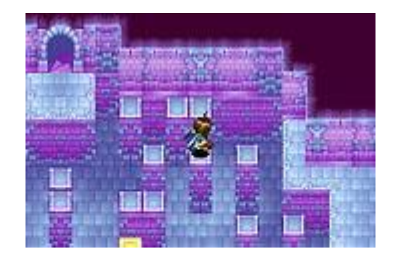
En la sala en la que apareces, métete por la puerta que verás más arriba, y en la pantalla siguiente, vete hacia arriba y salta encima de las columnas que verás que forman un círculo.



Usa la **Psinergía Revelar de Sole** para descubrir una columna invisible. Luego, salta encima de ella para llegar a la plataforma de la derecha, y entra por la puerta de arriba para subir al siguiente piso.



Así aparecerás en una sala con muchas columnas. Salta a la columna que hay a tu derecha, y desde allí a la que hay más a la derecha. Luego, salta a la columna que verás debajo, y sigue hacia la derecha hasta llegar a la pared.



Una vez allí, salta encima de la columna que hay debajo de ti, y luego continúa saltando una columna a la izquierda, una abajo, una izquierda y una abajo, hasta llegar a una plataforma con una rampa.



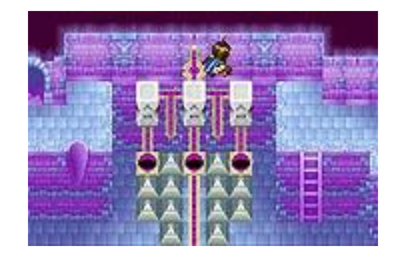
Déjate caer por la rampa hasta el suelo, y después sube por la escalera que hay a la izquierda de la habitación. Al subir por allí aparecerá **Álex**, hablará contigo y te rellenará de energía. Tras hablar con él, sal por la puerta que hay en la parte inferior, y así aparecerás donde antes viste a **los personajes de Golden Sun 1**.



Entonces, verás como esos personajes son vencidos por los dos enemigos con los que estaban luchando, te darán la **Estrella Marte** (que se guardará dentro de la **Bolsa de Mitril**), los enemigos se irán y **Nadia** y **Sole** se quedan ayudando a **los cuatro personajes de Golden Sun 1**.



Después de ver esas escenas, entra de nuevo por la puerta de arriba, y en la habitación siguiente, vete hacia arriba hasta encontrar una puerta que te lleva al piso superior. Al llegar allí, salta por encima de las columnas que verás a tu derecha, continúa hacia la derecha y hacia abajo, y métete por la puerta que hay en la parte inferior.



En la siguiente sala, métete por la puerta que hay a la izquierda, y luego entra por la puerta que encontrarás en la parte inferior para llegar al exterior del faro.



Una vez allí, sube por la escalera que hay encima tuyo, y así llegarás a la cima del faro. Allí encontrarás a los enemigos que antes vencieron a los personajes del Golden Sun 1.

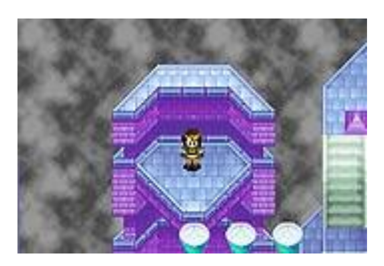


Acércate al agujero que hay en la parte más alta del faro y te preguntarán si quieres lanzar la **Estrella Júpiter** dentro de él. Contesta que "SI", y de esa forma encenderás el **Faro de Júpiter**. Tras eso, te enfrentarás a los dos enemigos que hay allí, y tendrás que vencerles.



Tras vencer a esos enemigos, aparecerán de nuevo **los personajes de Golden Sun 1** y hablarán contigo. Después, aparecerás en la entrada del **Faro de Júpiter**.

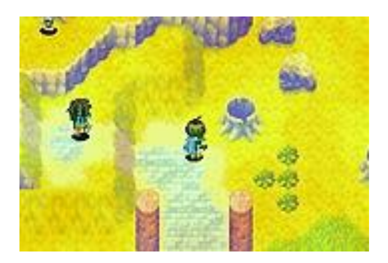




JEFE	PV	PP	Exp.
Karst	3.186	320	2.813
Agatio	4.248	280	3.000

CONSEGUIR BARCO VOLADOR. UNIR A HANS, GARET, IVÁN Y MIA

Tras completar el **Faro de Júpiter** y vencer a **Agatio** y a **Karst**, tienes que volver al pueblo de **Mitdir**.



Una vez allí, entra en la casa que hay más arriba y más a la izquierda, dentro de la cual te volverás a encontrar con **los cuatro personajes de Golden Sun 1**.

Tras hablar con ellos, los cuatro se unirán al grupo, y **a partir de ese momento podrás manejar a un total de 8 personajes: los 4 de Golden Sun 1 (Hans, Garet, Iván y Mia), y los 4 del Golden Sun 2 (Félix, Nadia, Sole y Piers)**.



Nota: Si has transferido los datos de Golden Sun 1, los personajes que se unirán a tu grupo en este momento tendrán los mismos niveles, **Psinergías**, **Djinn** y objetos que los del primer juego de la saga.

Sin embargo, **si todavía no has transferido los datos de Golden Sun 1, ya no te dejarán hacerlo pasado este punto** y los personajes que se unirán a tu grupo tendrán los niveles, **Psinergías**, **Djinn** y objetos necesarios para ese momento del juego, pero no todos.

Tras haber completado el **Faro de Júpiter**, y que los personajes del **Golden Sun 1** se hayan unido al grupo, encima de la posada, a mano izquierda, encontrarás un árbol cortado hueco.



Usa allí la **Psinergía Fuerza**, y así aparecerá un **Djinn** que podrás coger. De esa forma conseguirás al **Djinn Brillo**.



Ahora vuelve a la **Ensenada de Atteka**.



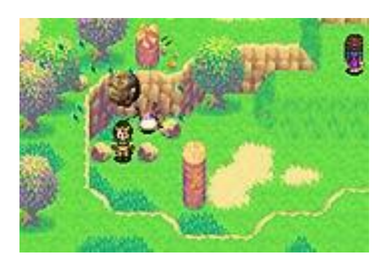
Dentro de esa zona, en la esquina inferior izquierda, encontrarás una roca bastante grande.



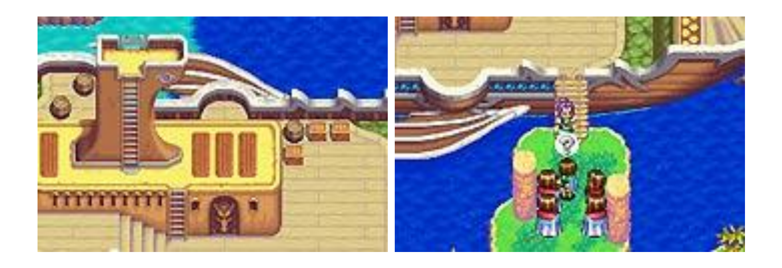
Usa la **Psinergía Elevar de Garet** para levantar esa roca y llegar a la parte superior, donde verás un arbusto.



Usa allí la **Psinergía Baguio**, y así aparecerá un **Djinn** que podrás coger. De esa forma conseguirás al **Djinn Geo**.



Ahora, al intentar subir al barco, verás que unos personajes lo han arreglado, y ahora también es capaz de volar. Para ello, cuando vayas navegando con el barco, pulsa y mantén pulsado el botón B (gasta la barra de magia de los personajes).



Cuando subas al barco, para salir a mar abierto, tendrás que pasar volando con el barco por encima de unos círculos blancos que habrán aparecido a la salida del lago.



Ahora tienes que volver a la **Cueva de Aldea Chamán** (la cueva que había que atravesar de camino a la **Aldea Chamán**).



Nada más entrar allí, vete hacia arriba y métete por la primera puerta que encuentres. En la habitación siguiente, verás cuatro pasillos con piedras. Usa la **Psinergía Elevar de Garet** para levantar la roca de más a la derecha.



Luego, pasa por debajo de ella y sigue hacia arriba hasta la pared. Salta a la plataforma de la izquierda y vete para abajo, donde llegarás detrás de otra de las rocas. Levántala también con la **Psinergía Elevar**, y después, vuelve para atrás hasta la entrada a la habitación.



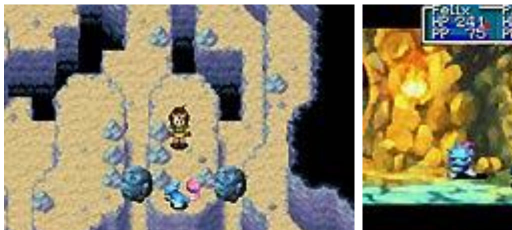
A continuación, usa de nuevo el **Elevar** para levantar la roca de más a la izquierda, y así llegarás a un pequeño charco de agua. Usa la **Psinergía Congelación** en ese charco para crear una columna de hielo, y luego continúa hacia arriba, donde encontrarás un arbusto en la pared.



Usa la **Psinergía Torbellino de Sole** para descubrir unos peldaños en la pared, y después sube por ellos y vete hacia la izquierda. Así llegarás junto a la columna de hielo que creaste anteriormente.



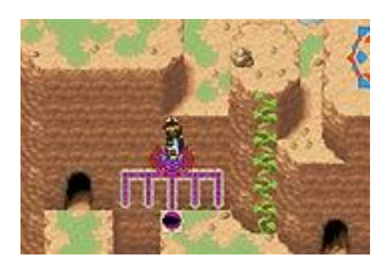
Salta por encima de la columna y sigue hacia abajo y para la derecha, hasta llegar a donde está el **Djinn**. Al acercarte intentará huir, pero las rocas que has levantado se lo impedirán. Si te vas hacia él, se enfrentará contigo, y si consigues vencerle conseguirás el **Djinn Rizo**.

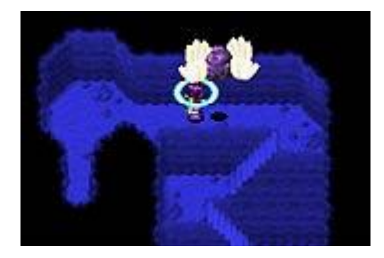
A continuación, tienes que volver a la **Aldea Chamán.** Una vez allí, dirígete de nuevo a la cueva donde tuviste que superar cuatro habitaciones con puzles, en la parte superior del pueblo. Atraviesa las habitaciones con puzles igual que hiciste antes, y después saldrás al exterior de la cueva.



En ese lugar, a la izquierda, encontrarás un círculo de energía. Usa la **Psinergía Levitar** sobre él, y luego vete hacia la izquierda. De esa forma llegarás a la entrada de otra cueva.



Nada más entrar allí, verás una roca que tendrás que levantar usando la **Psinergía Elevar de Garet**.



Luego sigue hacia la derecha y baja todas las escaleras que verás en la parte de abajo, hasta encontrar una cueva por la que debes meterte.

En la habitación siguiente, sigue por el único camino posible hasta llegar al exterior. Así llegarás a una zona con tres estanques. Alrededor del estanque de abajo a la derecha verás un **Djinn**, pero cuando intentes acercarte a él, dará vueltas alrededor del estanque y huirá de ti.



Para cogerle, tienes que usar la **Psinergía Revelar** en el estanque, y así descubrirás una plataforma invisible en el centro del mismo.



Salta por esa plataforma para llegar junto al **Djinn**, y de esa forma dejará de huir. Si entonces te vas hacia él, se enfrentará contigo, y si consigues vencerle conseguirás el **Djinn Grito**.



ROCA DEL MAGMA

Tras haber completado el **Faro de Júpiter**, y conseguir el **barco volador**, tienes que ir hasta el lado izquierdo del continente de **Gondowan** (donde se encuentran los pueblos de **Kibombo** y **Naribwe**).



En esa parte de la costa encontrarás la desembocadura de un río con una playa a cada lado.



Sube navegando por el curso del río, y continúa hacia arriba hasta encontrarte unas piedras que no te dejan continuar.



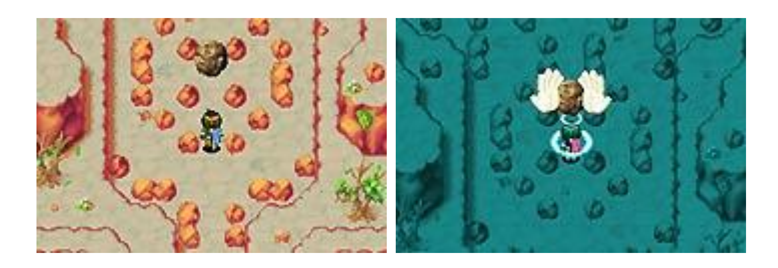
Desde allí, ponte a volar con el barco hacia arriba y hacia la izquierda, y así llegarás a la entrada de la **Roca del Magma**.



Además, si desde ese lugar te vas volando con el barco hacia abajo y para la izquierda, tras rodear una zona de árboles, verás un camino que sube hacia arriba. Continuando por él llegarás al **Asentamiento Gondowan**.



Nada más entrar en la zona de la **Roca del Magma**, si vas hacia arriba encontrarás una roca que te impide el paso. Usa la **Psinergía Elevar de Garet** para levantarla, y luego sigue hacia arriba.



Así llegarás a la entrada al templo, pero por ahora no puedes hacer nada en el interior. En vez de entrar, tienes que subir por los peldaños que hay a los lados de la puerta.



Una vez arriba, vete hacia la derecha, donde encontrarás otros peldaños que te llevan junto a la cara de una estatua. Usa la **Psinergía Estallar** en ella, y así lanzará una bola de fuego que romperá una columna.



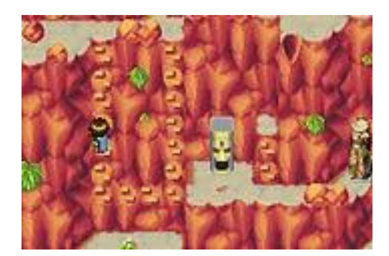
Baja de allí y sube por los peldaños que hay donde estaba la columna que se ha roto, y luego empuja el pilar que hay a tu izquierda hacia la izquierda. Sube por los peldaños que había detrás del pilar, y una vez arriba, déjate caer por la rampa que verás un poco más a la izquierda para caer un nivel más abajo.



Así llegarás junto a otra cara de estatua. Usa el **Estallar** en ella, y rápidamente sube por los peldaños que hay al lado y súbete encima de la estatua. Si lo haces bien, la estatua te elevará hasta una plataforma superior.



Salta hacia la izquierda y baja por los peldaños que hay debajo. Después, sigue el recorrido de esos peldaños y sube por otros que hay más a la izquierda, hasta llegar a una plataforma más arriba, donde a la derecha encontrarás otro pilar.



Al igual que antes, empújalo hacia la derecha para poder subir por los peldaños que hay detrás, donde llegarás al lado de una pequeña planta. Dirígete hacia la derecha, donde encontrarás unos peldaños que suben.



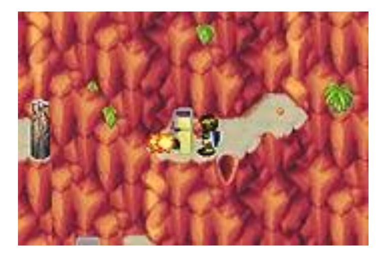
Sube por ellos y a la izquierda verás otra estatua en la que tienes que usar la **Psinergía Estallar** para que lance una bola de fuego y se rompa una columna.



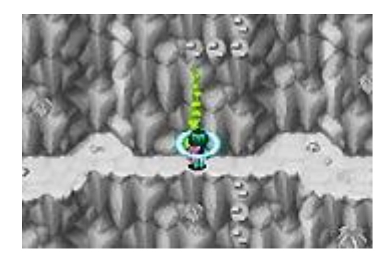
A continuación, a la derecha verás dos pequeñas plantas. Usa la **Psinergía Planta** en la planta de más a la derecha, para que crezca y puedas subir por ella. Más arriba encontrarás peldaños, por los que tienes que subir hasta arriba del todo.



Una vez allí, vete hacia la izquierda y déjate caer por la rampa que verás, para caer en una plataforma inferior, junto a otra estatua. Vuelve a usar el **Estallar** en ella, para que lance una bola de fuego y rompa una columna, y luego, déjate caer por la rampa que hay al lado hasta abajo del todo.



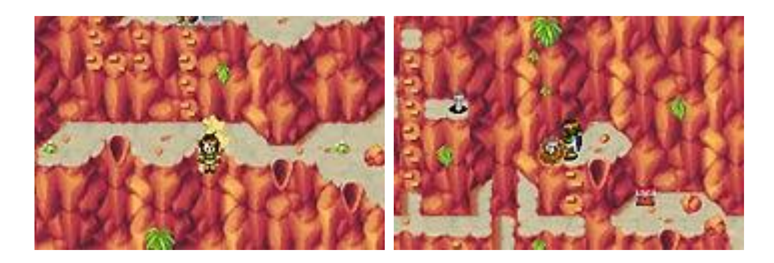
Una vez allí, a la izquierda verás una pequeña planta. Usa **Planta** en ella para hacerla crecer, y después sube por la planta para llegar junto a una estatua.



Usa el **Estallar** en ella, y rápidamente sube por los peldaños que hay al lado y súbete encima de la estatua. Si lo haces bien, la estatua te elevará hasta una plataforma superior.



Salta hacia la izquierda, y empuja el pilar que verás allí hasta la izquierda del todo. Luego continúa hacia la izquierda hasta la pantalla siguiente, donde llegarás junto a cuatro rampas. Déjate caer por la segunda rampa empezando a contar por la izquierda, y así caerás junto a una cuerda.



Usa la **Psinergía Enlazar** en ella, para poder cruzar por encima de la cuerda hasta una plataforma que hay más a la izquierda. De esa forma llegarás junto a una estatua que tiene dos rampas debajo.



Usa el **Estallar** en la estatua, y luego rápidamente, déjate caer por la rampa de la izquierda, salta hacia la derecha y sube por los peldaños para conseguir subirte encima de la estatua antes de que explote. Si lo haces bien, la estatua te elevará hasta otra plataforma superior.



Desde ese lugar, salta a la izquierda y sube por los peldaños de la pared, y una vez arriba, pasa por los peldaños que verás a tu derecha para llegar junto a un pilar. Empújalo hacia la derecha para poder subir por los peldaños que tiene detrás, por los que podrás pasar hasta el lado derecho del pilar.

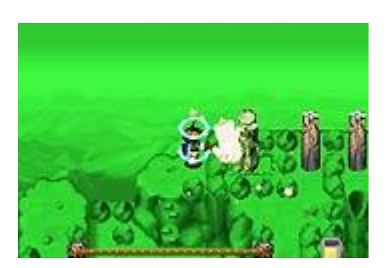


Luego, sube por otros peldaños que hay más a la derecha hasta la siguiente pantalla.

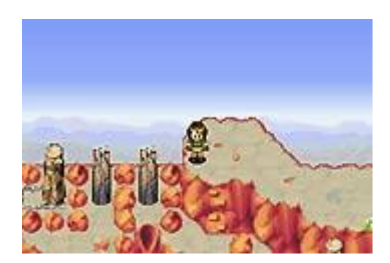
Nada más llegar allí, verás una columna encima tuya que no te deja pasar. Sube por los peldaños que hay a la izquierda, y nada más subir, salta hasta la plataforma que hay a la izquierda, donde encima de ti verás una cuerda.



Sube por los peldaños que hay más arriba de la cuerda y usa el **Mover** para mover el pilar que verás allí hacia la derecha.



A continuación, vuelve por donde has venido hasta llegar junto a la columna que no te deja pasar y sigue subiendo por los peldaños hasta arriba del todo, donde llegarás al lado de dos columnas y el pilar que moviste antes.



Salta por las columnas hacia la izquierda hasta el pilar que moviste, y luego vuelve hacia la derecha. Al pisar la columna de la izquierda se derrumbará y caerás al suelo.



Más abajo verás una estatua en la que tienes que usar el **Estallar** para que lance una bola de fuego y rompa la columna que no te dejaba pasar. Tras hacer eso, cruza por encima de la cuerda que hay a la izquierda, déjate caer por la rampa y vete hacia la derecha para subir por los peldaños en donde estaba la columna.



Después, empuja el pilar que hay más a la derecha y sigue hacia la derecha hasta la siguiente pantalla.

Una vez allí, sube por los peldaños que verás a tu derecha, y más a la derecha encontrarás unos peldaños que suben y otros que bajan.



Si bajas por los que hay en la parte inferior hasta la pantalla de abajo, y después te vas todo hacia la izquierda, llegarás hasta un cofre que contiene una **Cola Salamandra**.



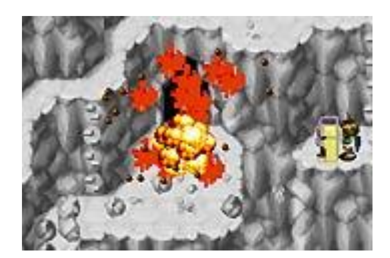
Si te vas por los peldaños que suben, tendrás que recorrer una pared llena de tramos de peldaños, en la que tienes que esquivar las bolas de fuego que te lanzan las estatuas. Al llegar arriba del todo llegarás a la siguiente pantalla.



Cuando llegues allí, dirígete hacia la derecha hasta el final, donde encontrarás unos peldaños por los que tienes que subir. Luego continúa hacia la derecha, donde verás unos peldaños que bajan. Si en lugar de bajar por ellos sigues hacia la derecha, encontrarás otros peldaños que también bajan y te llevan junto a una estatua.



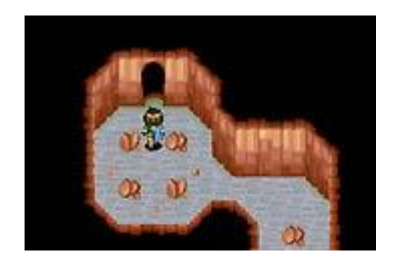
Usa el **Estallar** en ella, para que lance una bola de fuego y explote una gran roca con forma de llama que hay a la izquierda. De esa forma se abrirá la entrada de una cueva.



Por último, sube por los peldaños por los que has bajado y baja por los que hay más a la izquierda, para llegar a la entrada de la cueva que se ha abierto. Así entrarás en el interior de la **Roca del Magma**.



Nada más entrar en el interior de la **Roca de Magma**, vete hacia arriba y hacia la izquierda hasta la siguiente pantalla. Una vez allí, métete por la puerta que hay en la pared de arriba, y en la habitación siguiente, continúa para arriba, hacia la izquierda y para abajo, hasta la siguiente puerta.



Nada más entrar en la siguiente sala, a tu izquierda verás una estatua. Salta hasta ella y usa la **Psinergía Estallar**, y de esa forma, todo el suelo se llenará de lava.



Vuelve a la pantalla de arriba, donde a la izquierda encontrarás una plataforma dando vueltas por la lava. Salta encima de ella, y de ella hacia la izquierda, para llegar al lado izquierdo de la habitación.



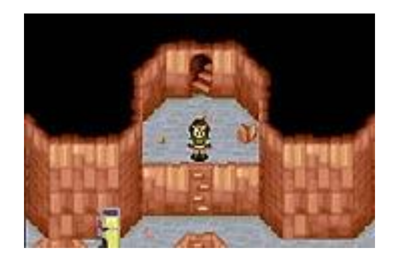
Luego, sigue hacia arriba y a la izquierda, donde encontrarás otra puerta por la que tienes que entrar. En la siguiente pantalla, vete hacia la izquierda, para abajo y coge el primer pasillo que veas hacia la derecha, hasta llegar a una puerta por la que puedes entrar.



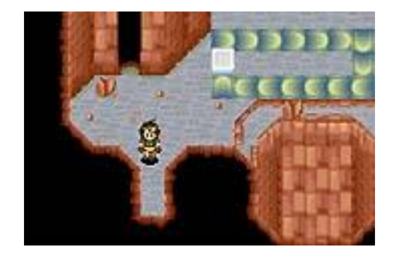
Una vez allí, vete hacia la derecha y todo el camino para abajo, hasta llegar junto a la compuerta de una presa. Pisa el interruptor que hay al lado, y así la compuerta se abrirá y la lava se irá.



Luego, vete hacia arriba y baja por los peldaños que encontrarás en la pared. Una vez abajo, métete por la puerta que hay en la esquina superior derecha, y en la pantalla siguiente, entra por la puerta que hay en la pared de arriba para bajar al piso inferior.



Tras bajar al piso inferior, baja también por los peldaños que verás debajo de ti hasta llegar al suelo. Luego, vete hacia abajo y métete por la puerta que hay un poco más a la izquierda en la pared de abajo. En la siguiente pantalla, entra por la puerta que hay en la esquina inferior izquierda, en la pared de abajo.



En la habitación en la que apareces, vete hacia la izquierda hasta el final, donde encontrarás una plataforma con un **Djinn**.



Sube a ella por los peldaños y enfréntate a él, y si logras vencerle, conseguirás el **Djinn Furia**.





Una vez hecho eso, vuelve a la habitación anterior y entra por la puerta que hay justo enfrente a la izquierda. En la pantalla en la que apareces, empuja el pilar que hay a la izquierda hasta abajo del todo.



A continuación, vuelve a la pantalla anterior y métete por la puerta que hay arriba del todo para volver a la primera pantalla de ese piso. Entonces, sube por los peldaños que hay en la pared de arriba y usa el **Estallar** en la estatua que verás a tu izquierda. De esa forma, todo el suelo se llenará de lava.





A continuación, vete hacia la derecha y para abajo, donde a tu izquierda encontrarás la compuerta de una presa.



Salta hasta donde está la compuerta, y sin pisar el interruptor, sigue hacia la izquierda, pasa por encima de la cuerda y entra por la puerta que hay a la izquierda del todo.



En la siguiente pantalla, vete hacia abajo hasta el final, donde a tu derecha verás el pilar que empujaste anteriormente. Salta por encima de él para llegar al lado derecho, y luego continúa hacia abajo y métete por la puerta que hay abajo del todo.



En la siguiente pantalla, vete rápidamente a la derecha del todo y salta encima de la plataforma que se mueve por la lava. Cuando la plataforma llegue al final de su recorrido, salta a la plataforma que verás a la derecha y entra por la siguiente puerta.

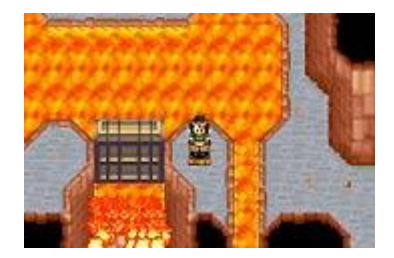


En la habitación en la que apareces, verás dos columnas agrietadas en la parte de arriba. Ponte al lado de ellas y usa el **Estallar** para romper las dos columnas, y luego salta por encima de la plataforma que se mueve en la zona de lava de la derecha para llegar al lado derecho de la habitación.

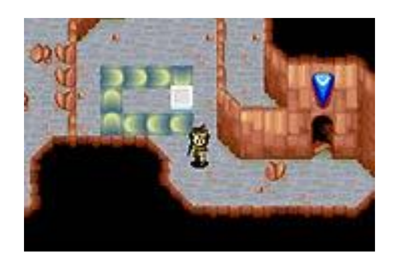


A continuación, entra por la puerta que hay en la pared de arriba, y así aparecerás de nuevo junto a la compuerta de la presa.

Pisa el interruptor para abrir la compuerta y que la lava se vaya, y luego vete hasta la parte de arriba de la misma habitación y baja por los peldaños de la pared hasta el suelo.



Vete hacia abajo y métete por la puerta que hay un poco más a la izquierda en la pared de abajo. En la siguiente pantalla, sube por los peldaños que hay en la pared de la derecha y baja por otros peldaños que encontrarás más a la derecha. Después, vete hacia abajo y entra por la puerta que encontrarás a la derecha para bajar al piso inferior.



Nada más aparecer allí, baja por los peldaños que verás a la derecha y vete para abajo hasta la pantalla siguiente. Luego, entra por la puerta que verás a tu izquierda, y después sigue hacia arriba y métete por la siguiente puerta. En la pantalla en la que apareces, vete para arriba y salta hacia la izquierda para llegar junto a una estatua.



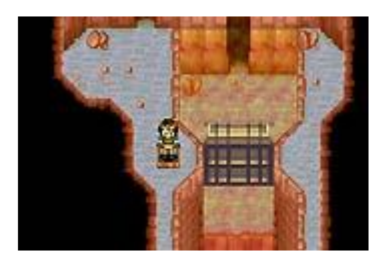
Usa el **Estallar** en ella para llenar todo el suelo de lava. A continuación, tienes que saltar encima de las plataformas que verás flotando sobre la lava, y seguir saltando por ellas hasta llegar al lado izquierdo de la habitación.



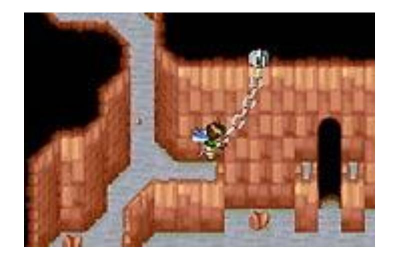
Una vez allí, vete para abajo y entra por la siguiente puerta, y después continúa hacia abajo y métete por la puerta siguiente. De esa forma llegarás al lado de una compuerta de una presa.



Pisa el interruptor para que la lava se vaya, y luego vuelve a la pantalla anterior.



En la parte derecha de esa pantalla, verás unas cadenas que cuelgan. Usa la **Psinergía Torbellino de Sole** en la primera de ellas para poder agarrarte a ella, y salta por ellas hacia la derecha.



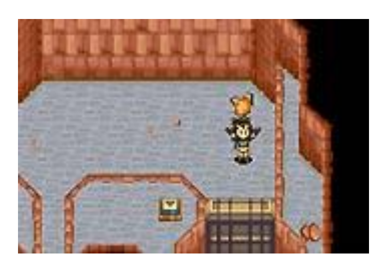
Al final de ese camino, encontrarás unos peldaños que bajan. Baja por ellos y métete por la puerta que hay en la pared de arriba, y en la sala siguiente, entra por la puerta que verás arriba.



En la habitación en la que apareces, a la derecha hay tres pilares. Empuja los tres hacia la derecha hasta el final de su recorrido, y luego vete a la derecha.



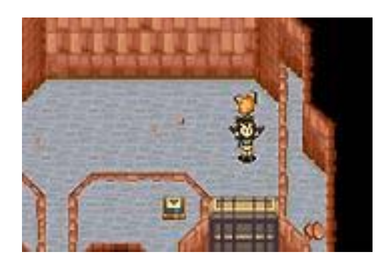
En la esquina superior derecha, encontrarás una puerta que te lleva hasta un cofre que contiene un **Corazón Gólem**, y en la esquina inferior derecha hay otra puerta por la que llegarás junto a otro pilar.



Empuja ese pilar hacia la derecha y sube por los peldaños que hay detrás hasta la plataforma superior.



En la esquina superior derecha, encontrarás una puerta que te lleva hasta un cofre que contiene un **Corazón Gólem**, y en la esquina inferior derecha hay otra puerta por la que llegarás junto a otro pilar.



Empuja ese pilar hacia la derecha y sube por los peldaños que hay detrás hasta la plataforma superior.



A continuación, vuelve a la pantalla de arriba y usa el **Estallar** en la estatua para volver a llenar el suelo de lava. Salta encima de las plataformas que verás flotando sobre la lava, y sigue saltando por ellas hacia la izquierda, hasta donde encontrarás en la parte inferior los tres pilares que empujaste anteriormente.



Salta por encima de esos pilares, continúa hacia abajo y métete por la puerta que encontrarás.



En la siguiente habitación, salta encima de la plataforma que verás a tu derecha flotando en la lava, y así podrás alcanzar un cofre que contiene una **Cola Salamandra**.



Luego, salta por la misma plataforma hasta el lado derecho de la habitación y sigue hacia abajo hasta la siguiente puerta. Después, entra por la puerta que encontrarás en la pared de abajo un poco más a la izquierda, y en la siguiente pantalla, vete hacia la derecha saltando por las plataformas y entra por la siguiente puerta.



Una vez allí, arriba a la derecha verás un pilar junto a la lava. Empújalo hacia la izquierda hasta tirarlo dentro de la lava, y luego pasa por encima de él y métete por la puerta de arriba a la izquierda.

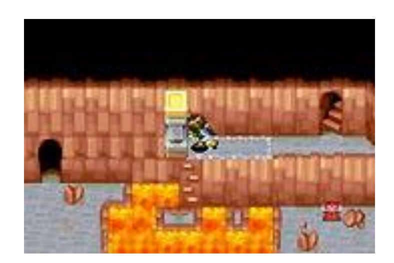


En la siguiente sala entra por la puerta de arriba, y en la pantalla en la que apareces, métete también por la puerta que verás en la pared de arriba.

Así llegarás junto a otra compuerta de una presa. Pisa el interruptor para quitar la lava, y luego tienes que volver hasta la pantalla en la que empujaste el pilar para tirarlo a la lava.

Una vez allí, súbete encima del pilar y salta hacia la izquierda, donde encontrarás unos peldaños que bajan y una puerta que te lleva al piso inferior. Nada más llegar allí, empuja el pilar que hay a la izquierda hasta tirarlo a la lava, y luego baja por los peldaños, súbete encima del pilar y salta hacia la izquierda, donde encontrarás una puerta por la que tienes que meterte.



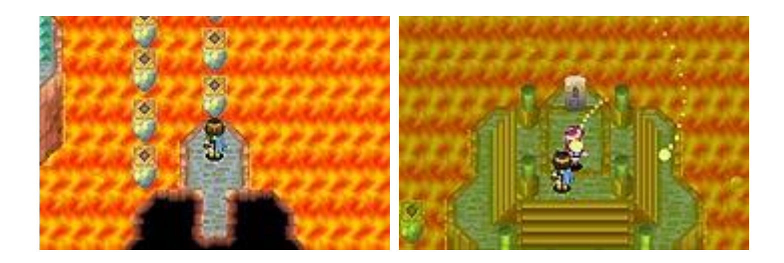
En la siguiente pantalla, al saltar por las plataformas que verás a tu derecha, **aparecerán varias llamas que no te dejan continuar**. Salta por esas plataformas hasta la pared de arriba y entra por la siguiente puerta.



Una vez allí, sigue hacia arriba y hacia la izquierda, donde encontrarás unas plataformas por las que podrás llegar hasta una puerta.



Al meterte por ella, llegarás a una habitación con plataformas por las que debes ir saltando. Arriba del todo llegarás junto a una inscripción, que, al leerla, hará que **Nadia** aprenda una **Psinergía nueva: Prender**, que sirve para manipular las llamas y encender antorchas



Para salir de allí, salta por las plataformas flotantes que verás al lado izquierdo hasta llegar junto a dos antorchas y un pilar. Ponte a la izquierda de la antorcha que esta encendida y usa la nueva **Psinergía Prender** en ella, y así encenderás la otra antorcha y el pilar se quitará.



Luego, salta por las plataformas que había detrás del pilar hasta salir de la habitación.



Tras conseguir la nueva Psinergía, vuelve a la pantalla anterior, donde aparecieron varias llamas en las plataformas. En la esquina inferior izquierda verás una columna y dos antorchas apagadas.



Ponte a la derecha de la llama que hay un poco más a la derecha y usa en ella el **Prender** para encender una de las antorchas. Después, usa de nuevo el **Prender** junto a la antorcha encendida para encender la otra, y así el pilar se quitará.




Pasa por la puerta que había detrás del pilar, y en la habitación siguiente, entra por la puerta que hay a la derecha. De esa forma, aparecerás en la esquina superior derecha de la sala con llamas. Salta hacia abajo hasta llegar junto a **una roca de color rojo**. Al cogerla, conseguirás la **Bola de Magma**.



Por último, usa la **Psinergía Huir** para salir de la **Roca del Magma**.



FARO DE MARTE.

Loho.

Tras haber conseguido la **Bola de Magma** y la **Psinergía Prender** en la **Roca del Magma**, tienes que subir al barco y dirigirte al lado izquierdo del continente de **Angara** (ese es el continente que hay a la derecha de **Aldea Chamán**, en su lado derecho es donde se encuentra el pueblo de **Champa** y **Ankhol**).



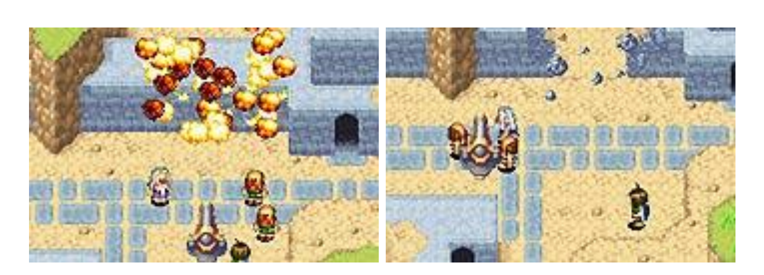
En esa parte de la costa encontrarás una pequeña playa. Si te bajas del barco en ella y te vas hacia arriba y hacia la derecha, llegarás al pueblo de **Loho**.



Nada más entrar allí, baja por las escaleras y vete hacia la derecha, donde encontrarás unos personajes junto a un cañón. Están intentando romper una pared con el cañón, pero no tienen munición.



Usa la **Bola de Magma** en él, y así disparará y romperá la pared. Tras hacer eso, los personajes cogerán el cañón y te lo instalarán en el barco.



Pasa por donde está la pared rota y sube por la liana que verás un poco más arriba.



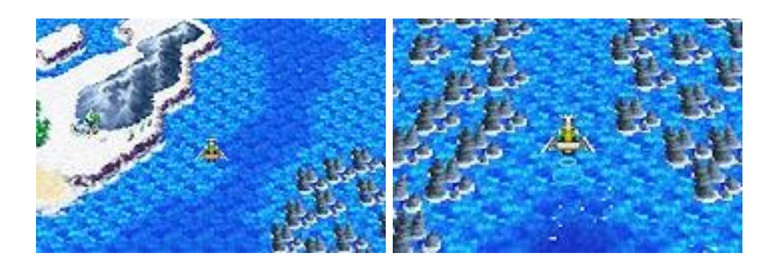
Luego, vete hacia la izquierda y salta hasta el edificio que hay a ese lado, encima del cual encontrarás un **Djinn** que podrás coger. De esa forma conseguirás al **Djinn Calma**.

Límite Norte.

Una vez que has conseguido que te instalen el cañón en el barco, súbete en él y dirígete todo hacia arriba.



Por el camino, pasarás junto a una isla helada (**Isla Kalt**) y más arriba encontrarás muchas rocas con un hueco entre medias. Al meterte por ese hueco, llegarás a **Límite Norte**.



Nada más llegar allí, vete hacia arriba rodeando las rocas, hasta llegar a donde verás unos bloques de hielo en la parte superior de la pantalla.



A continuación, continúa hacia la derecha y para abajo hasta que no puedas avanzar más, y luego sigue hacia arriba hasta llegar a la zona de bloques de hielo.



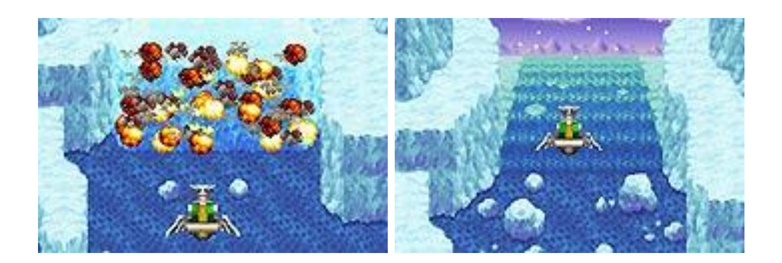
Una vez allí, vete hacia la izquierda pasando entre los bloques de hielo, y cuando veas un pasillo que va hacia arriba, síguelo hasta el final.



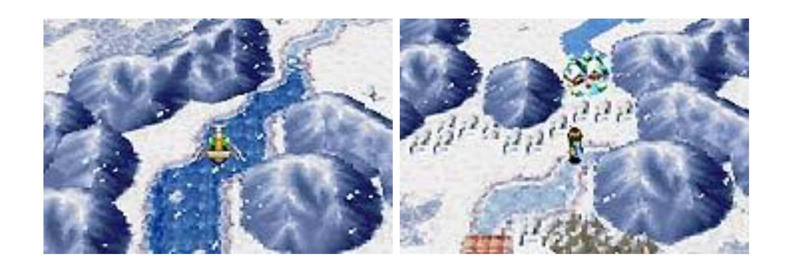
Así, llegarás junto a una pared de hielo en la que los personajes empiezan a hablar.



Ponte delante de ella y te preguntarán si quieres disparar el cañón. Responde que Sí, y de esa forma romperás la pared y podrás continuar el camino.



De esa forma, llegarás a una zona del mapa en la que todo está helado, incluso el río por el que navega el barco. Por ese motivo no podrás avanzar con él, así que bájate y continúa andando hacia arriba, hasta llegar al pueblo de **Prox**.



Prox.

Tras romper la pared de hielo con el cañón en **Límite Norte** y llegar al pueblo de **Prox**, desde la entrada del pueblo, vete hacia arriba hasta cambiar de pantalla.

En la siguiente pantalla, verás un puente a la derecha. Desde la izquierda del puente, ve hacia arriba y entra en el río helado, por encima del cual podrás pasar andando. Sigue para arriba hasta llegar a la siguiente pantalla, en la que encontrarás un **Djinn**.



Al intentar ir hacia él, se resbalará por el hielo y se irá hacia la parte superior. Síguele para arriba, y así llegarás junto a una pared con un pequeño montón de nieve en el suelo.



Usa la **Psinergía Cavar** en el montón de nieve, y de esa forma aparecerá el **Djinn** y podrás cogerlo. De esa forma conseguirás al **Djinn Moho**.



Después, vete hacia arriba hasta cambiar de pantalla. Sigue hacia arriba hasta encontrar una escalera a tu izquierda por la que debes subir.



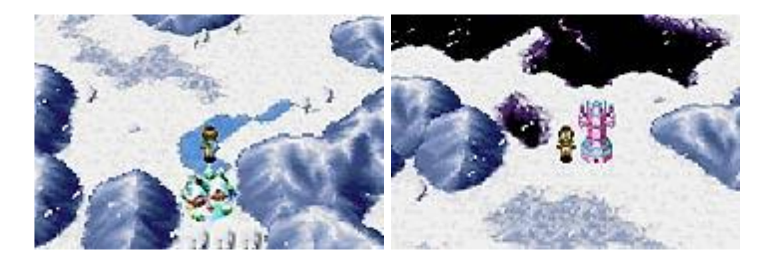
Continúa para arriba hasta la siguiente pantalla, y luego vete para arriba y hacia la izquierda, donde encontrarás un grupo de varios personajes que están hablando del **Faro de Marte**.



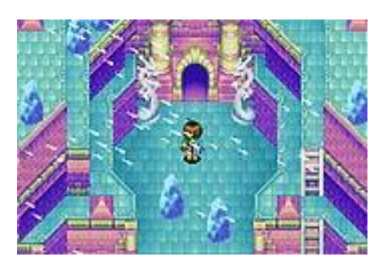
Pasa entre ellos y habla de nuevo con ellos, hasta que te dejen seguir hacia arriba.



Así saldrás por la parte superior del pueblo. Por último, dirígete hacia arriba hasta llegar a la entrada del **Faro de Marte**.



Desde la entrada al **Faro de Marte**, vete hacia arriba y entra por la entrada principal.



Una vez dentro, verás cinco puertas en la pared de arriba, pero por ahora no podrás entrar en muchas de ellas. Vete hasta la entrada a la tercera puerta, empezando a contar por la izquierda, pero en lugar de meterte en ella, ve hacia la derecha pasando por detrás de los bloques de hielo y entra por la puerta que hay a su derecha.



Así llegarás a una sala con un gran bloque de hielo. Métete por la puerta que hay abajo a la izquierda, y luego entra por la puerta que verás a tu izquierda.



Continuando por el único camino posible, llegarás a una pantalla con una tubería y una columna. Usa la **Psinergía Aplastar** para hundir la columna y entra por la puerta de la pared de arriba.



Al final de ese camino, encontrarás una sala en la que verás un **Djinn** (que por ahora no puedes coger) y un bloque de hielo.



Usa la **Psinergía Pulverizar** en el hielo, y de esa forma, en el gran bloque de hielo que viste antes en otra habitación aparecerá una grieta.



Vuelve hacia atrás hasta la pantalla en la que viste el bloque de hielo que se ha agrietado, y rómpelo usando la **Psinergía Estallar**.



A continuación, métete por la puerta que había detrás del bloque, y en la siguiente habitación, vete hacia la izquierda, sube por la escalera que hay al final y entra por la puerta. Aparecerás en una pantalla en la que hay **dos cabezas que se mueven y lanzan fuego**.



Poco a poco, tienes que ir usando la **Psinergía Mover** en la estatua que hay a la izquierda, e irla moviendo hacia la derecha. Cada vez que veas que alguna de las cabezas que lanzan fuego pasa a tu lado, ponte debajo de la estatua para que el fuego no te dé y te tire a la parte inferior.



Si consigues llevar la estatua hasta la derecha del todo, podrás tapar con ella otra cabeza que lanza fuego que está a ese lado y llegar hasta la puerta.



Tras pasar por esa puerta, llegarás a una habitación con el suelo helado. Entra por la puerta que hay abajo a la derecha, y en la pantalla siguiente, vete hacia abajo y métete por la puerta que verás a mano derecha.



Así llegarás a una sala con muchos bloques de hielo y una cabeza de dragón. Sube por la escalera para llegar a las dos antorchas que hay encima del dragón, ponte junto a la antorcha encendida y usa la **Psinergía Prender** para encender la otra.



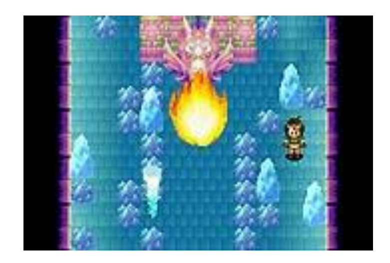
De esa forma, la cabeza de dragón lanzará una bola de fuego que quitará los bloques de hielo.



Entra por la puerta que verás en la parte de abajo, y después, ve hacia la derecha y métete por la segunda puerta que veas (entrando por la primera puerta llegarás hasta un cofre que contiene un **Orihalcon**).



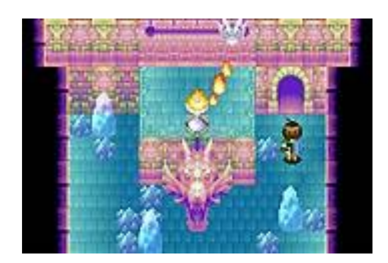
Así llegarás a una pantalla con una cabeza de dragón que dispara fuego alternativa-mente.



En primer lugar, tienes que recorrerte el lado derecho e izquierdo de la habitación, usando el **Aplastar** para hundir todas las columnas que veas.



A continuación, vete hasta el pasillo central y recórrelo hacia arriba, metiéndote en los huecos de los lados del pasillo para evitar que las bolas de fuego que lanza el dragón te alcancen (en esos huecos es donde estaban las columnas que has hundido antes). Tras pasar por ese pasillo, métete por la puerta de la pared de arriba.



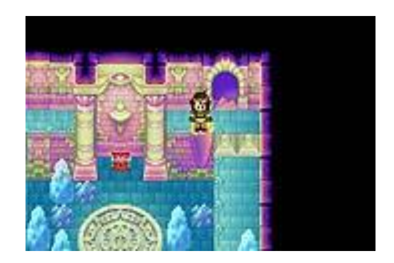
Siguiendo por el único camino posible, llegarás a una pantalla con el suelo helado. Primero, tienes que usar el **Mover** en la estatua que hay a la izquierda de la puerta para moverlo hacia la izquierda.



Después, entra en la zona de suelo helado andando hacia abajo. Luego, continúa hacia la izquierda, abajo, a la izquierda, arriba, derecha, arriba, izquierda, abajo, izquierda y para abajo, hasta llegar junto a un **Djinn** que podrás coger directamente. Así conseguirás al **Djinn Gota**.



Tras coger ese Djinn, sigue por la zona de hielo hacia arriba hasta llegar a unas escaleras. Sube por ellas y métete por la siguiente puerta. En la siguiente pantalla, déjate caer por la rampa que verás nada más entrar y abre el cofre que hay a la izquierda.



Dentro de él encontrarás el **Telelapislázuli**. Si equipas a alguno de tus personajes con este objeto, le aparecerá una **Psinergía nueva: Teletransporte**, con la que podrás usar los círculos de teletransporte que hay en esta zona.



Para salir de esa zona, usa la nueva **Psinergía Teletransporte** en el círculo de teletransporte que hay debajo del cofre.



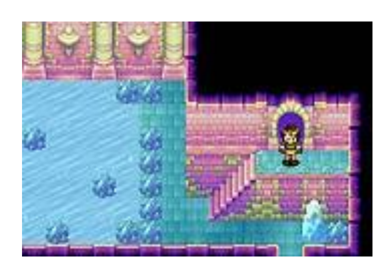
Nada más conseguir la **Psinergía Teletransporte**, úsala en el círculo de teletransporte para salir de la habitación.



Desde el lugar donde apareces, vete hacia la izquierda, sube por la escalera que hay al final y entra por la puerta.



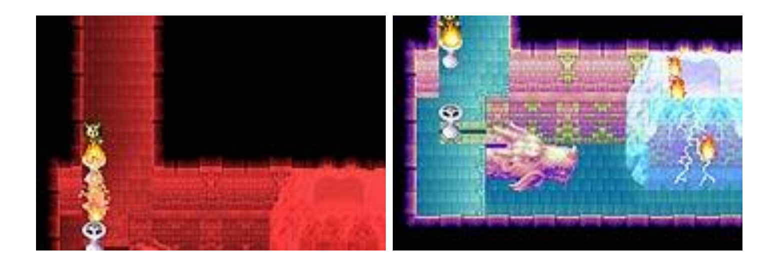
Así llegarás de nuevo a la pantalla en la que había dos cabezas que se mueven y lanzan fuego. Vuelve a hacer lo mismo de antes para meterte por la puerta de la derecha del todo y llegar así otra vez a la primera sala con el suelo helado que viste.



Una vez allí, métete en la zona de suelo helado andando hacia la izquierda, y luego sigue hacia arriba, a la derecha, abajo y para la izquierda, hasta atravesar la zona de suelo helado.



Métete por la puerta que hay abajo a la izquierda, y continúa hacia abajo hasta llegar junto a dos antorchas. Ponte junto a la antorcha encendida y usa el **Prender** para encender la otra, y así la cabeza de dragón lanzará una bola de fuego que agrietará un bloque de hielo.



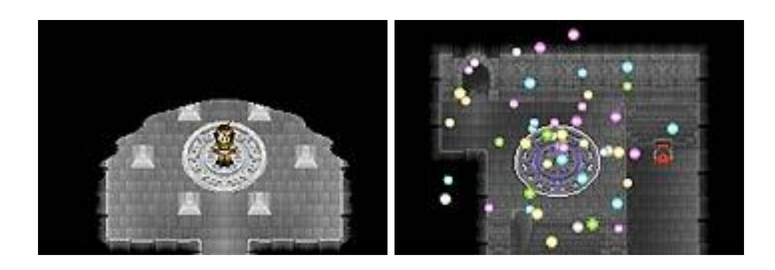
A continuación, vuelve hacia atrás por donde has venido hasta la pantalla con el suelo helado, y entra por la puerta que hay abajo a la derecha de esa habitación. En la siguiente pantalla, vete para abajo y baja por la escalera, donde a la izquierda verás el bloque de hielo que se ha agrietado con la bola de fuego del dragón.



Ponte al lado suyo y usa el **Estallar** para romper el bloque de hielo, y luego entra por la puerta que encontrarás detrás de él.



Así llegarás hasta una pantalla en la que aparentemente no hay nada. Si usas la **Psinergía Revelar**, descubrirás un círculo de teletransporte invisible. Usa el **Teletransporte** en él, y en la sala en la que apareces, métete por la puerta que hay en la pared de arriba.



En la siguiente pantalla, tienes que dejarte caer por la rampa que verás a tu izquierda, y nada más caer al suelo, verás como una cabeza que lanza fuego empezará a moverse hacia la izquierda.



A partir de ese momento, tienes que dirigirte rápidamente hacia la izquierda, usando el **Aplastar** en las columnas que te vayas encontrando por el camino.



Debes de llegar a la izquierda del todo lo más rápido posible, y llegar antes de que la cabeza móvil provoque que una cabeza de dragón lance una gran bola de fuego, porque en ese caso, la bola de fuego te lanzaría hasta una sala anterior y tendrías que repetir todo el camino (junto a la cabeza de dragón encontrarás también un cofre que contiene la **Malla Valkiria**).

Si consigues llegar al lado izquierdo de la habitación a tiempo, entra por la puerta que verás en la pared de arriba. En la pantalla siguiente, verás un círculo de teletransporte a la derecha, pero antes de usarlo, métete por la puerta que hay en la pared de arriba.



Continúa por el único camino posible, hasta llegar a una pantalla con otra cabeza de dragón. Sube por la escalera para llegar al lado de la cabeza, y usa el **Mover** en la estatua que verás junto a la pared para moverla hacia la derecha y tapar la llama que activa la cabeza de dragón.



A continuación, vuelve hasta la sala donde viste el círculo de teletransporte, y usa el **Teletransporte** en él. De esa forma, aparecerás delante de la cabeza de dragón que acabas de desactivar (si te lanza una bola de fuego es que no has empujado la estatua anteriormente).



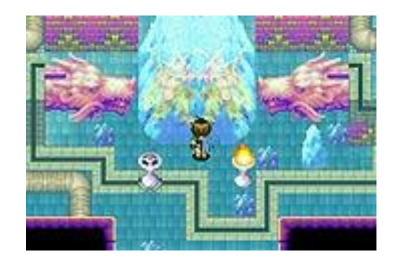
Sube por la escalera que hay arriba y continúa hacia la derecha y para abajo. Siguiendo por el único camino posible, llegarás a una habitación con varias plataformas flotantes. Baja por la escalera y salta encima de la plataforma de más a la izquierda, y luego ve saltando por las demás plataformas hacia abajo, hasta llegar a la siguiente puerta.



En esa misma habitación, encima de una de las plataformas flotantes, verás un cofre que contiene la **Espada Sonne**. Si quieres llegar hasta ella, desde la parte de arriba de la sala, salta dos veces hacia abajo por las plataformas del lado izquierdo. Luego, salta dos veces hacia la derecha, cuatro veces para abajo hasta llegar junto a la pared inferior, una vez hacia la derecha, y, por último, salta hacia arriba cuatro veces hasta llegar junto al cofre.



Tras entrar por la puerta que hay en la pared inferior, métete por la puerta que encontrarás a tu izquierda. Continúa por el único camino posible, pasando por varias puertas, hasta llegar a una habitación en la que hay dos dragones dentro de un bloque de hielo y dos antorchas.



Ponte al lado de la antorcha encendida y usa el **Prender** para encender la otra antorcha, y así aparecerá una grieta en el bloque de hielo.



Luego, usa el **Estallar** en el bloque de hielo para romperlo. De esa forma, **los dragones** saldrán del bloque y se enfrentarán contigo.



Al vencer a los dragones, aparecerán dos personajes que hablarán contigo y a uno de ellos se le caerá la **Estrella Marte**.

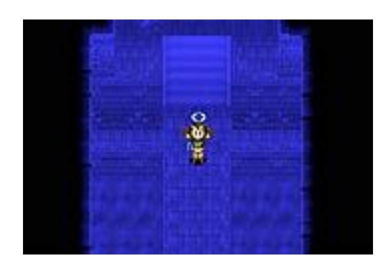


Cógela, y luego úsala en la cabeza de dragón que hay en la pared de arriba (la **Estrella Marte** estará dentro de la **Bolsa de Mitril** que lleva **Félix**). Al usarla, descongelarás todo el interior del faro y abrirás las puertas de las cuatro torres.



JEFE	PV	PP	Exp.
Dragón fulgor 1	5.348	320	2.502
Dragón fulgor 2	5.724	250	2.502

Una vez que has usado la **Estrella Marte** en la cabeza del dragón y se ha descongelado el interior del faro, tienes que volver hasta la primera habitación de todas.



Una vez allí, sube por la escalera que hay a la izquierda de la habitación para llegar junto a dos antorchas.



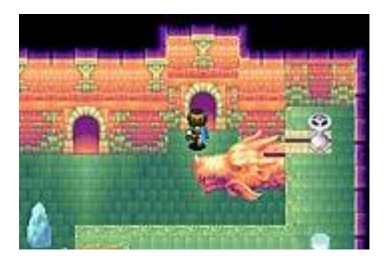
Ponte debajo de la antorcha que está encendida (si ninguna de ellas esta encendida es porque todavía no has descongelado el faro), y desde ahí, usa la **Psinergía Prender** hacia arriba para encender la otra antorcha.



De esa forma, la cabeza de dragón que hay en la esquina lanzará una bola de fuego que agrietará el bloque de hielo que hay en la esquina superior derecha.



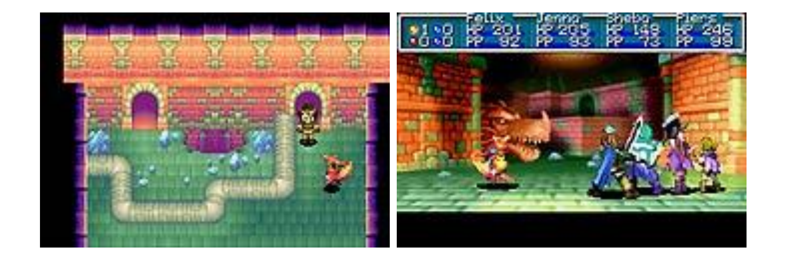
Entonces, vete junto a ese bloque y usa en él la **Psinergía Estallar** para romperlo. Tras hacer eso, podrás meterte por la puerta que había detrás del bloque de hielo.



En la siguiente habitación, dirígete hacia la derecha hasta la pared, y luego para arriba hasta encontrar una puerta por la que tienes que entrar.



En la pantalla en la que apareces, métete por la puerta que hay a la izquierda del todo, y así llegarás hasta un **Djinn** que se enfrentará contigo. Al vencerlo, conseguirás al **Djinn Fuga**.



Ahora, vuelve de nuevo a la habitación principal y, de las cinco puertas que hay en la pared de arriba, métete por la tercera empezando a contar por la izquierda, y así llegarás a una pantalla con lava y varias plataformas flotantes.



Salta encima de la plataforma que hay a la izquierda de la puerta, y después, salta hacia abajo dos veces. Luego, salta hacia la derecha una vez, otra vez para abajo, dos a la derecha, dos arriba, una derecha y una hacia arriba, hasta llegar a una puerta por la que debes pasar.



Así, llegarás a **la habitación de las puertas de las cuatro torres**. En la pared de arriba, verás cuatro paredes con símbolos.

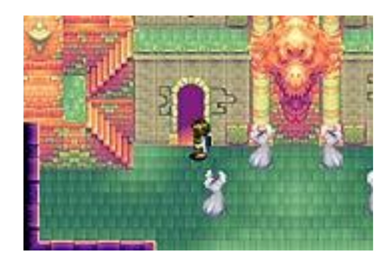


Al acercarte a cada una de esas paredes aparecerá una puerta, que te lleva a cada una de las cuatro torres del faro (si al llegar aquí no te aparecen las puertas, es porque todavía no has usado la **Estrella Marte** y no has descongelado el faro). A partir de ese momento, tienes que entrar por cada una de esas puertas y llegar a lo más alto de cada una de las torres y activar un símbolo.



Interior de la Torre inferior izquierda.

Entrando por la puerta que hay en la pared inferior izquierda (la que tiene el **símbolo del pez**), llegarás a un pasillo.



Sigue por el único camino posible hasta salir al exterior del faro, sube las escaleras y cruza el puente que verás a tu izquierda. En la esquina inferior izquierda, encontrarás una puerta por la que podrás entrar en la torre.



Nada más entrar, vete hacia la derecha y para arriba, y métete por la siguiente puerta, donde llegarás a una pantalla con el suelo helado.



Entra en la zona de suelo helado andando hacia la izquierda, y luego ve hacia abajo, a la derecha, arriba, izquierda y arriba, hasta llegar delante de una puerta. Al pasar por la puerta, llegarás a una habitación con tuberías rotas.



Ponte junto al pequeño charco de agua que verás al lado derecho, y usa la **Congelación** en él para crear una columna de hielo. Luego, empuja la tubería que hay a su izquierda hacia la derecha para encajarla en su lugar. De las dos tuberías que hay en la parte inferior, empuja la de más arriba hacia arriba.



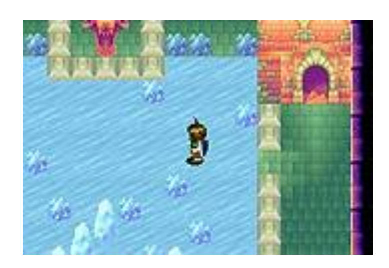
Después, usa la **Congelación** para crear una columna de hielo en el charco de agua que hay entre las dos tuberías, y entonces empuja la tubería de arriba hacia abajo.



Por último, empuja la tubería de más abajo hacia arriba para colocarlas todas en el sitio correcto.



Al colocar las tuberías, se encenderá una antorcha en la pantalla anterior. Vuelve para atrás y entra en la zona helada hasta caer a la parte inferior. Entonces, sube por la escalera de la derecha y entra de nuevo en la zona de suelo helado.



Entra en ella andando hacia la izquierda, y luego sigue hacia abajo, a la derecha, arriba, derecha y arriba, hasta llegar a una escalera que te sube junto a la antorcha encendida. Ponte al lado derecho de la antorcha encendida y usa el **Prender** hacia la izquierda para activar la cabeza de dragón y romper los bloques de hielo de la parte inferior de la pantalla.



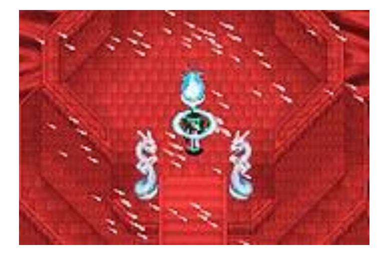
A continuación, baja por la escalera y entra en la zona helada hasta caer a la parte inferior. Sube por la escalera y entra otra vez en la zona de suelo helado. En esta ocasión, entra en ella andando hacia la izquierda, y luego sigue hacia abajo, a la derecha, abajo e izquierda, hasta llegar al lado izquierdo de la pantalla.



Una vez allí, dirígete hacia abajo y métete por la siguiente puerta. Continúa por el único camino posible hasta llegar al exterior de la torre, y después sube por las escaleras hasta la cima, donde encontrarás **una antorcha y un símbolo de un pez**.



Ponte debajo de la antorcha y usa el **Prender** hacia arriba, y así activarás el símbolo.



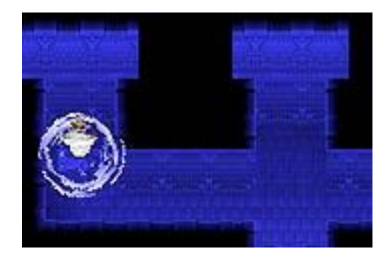
En **la habitación de las puertas de las cuatro torres**, entra por la puerta que hay en la pared superior izquierda (la que tiene **el símbolo del pájaro**), y así llegarás a un pasillo.



Sigue por el único camino posible hasta salir al exterior del faro, sube las escaleras y cruza el puente que verás a tu izquierda. En la esquina superior izquierda, encontrarás una puerta por la que podrás entrar en la torre.



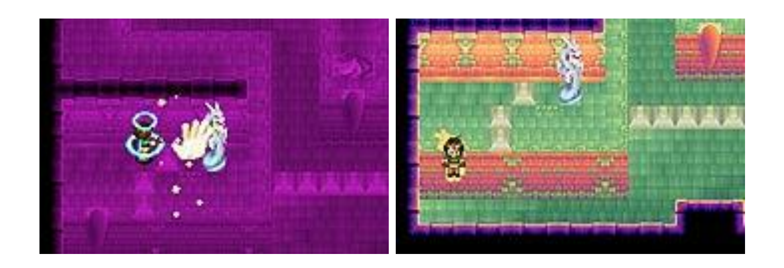
Nada más entrar, usa la **Psinergía Baguio** sobre el remolino que verás a la izquierda.



En la sala donde apareces, vete a la parte superior y usa el **Baguio** otra vez sobre el remolino de más a la izquierda, y así aparecerás junto a una estatua.



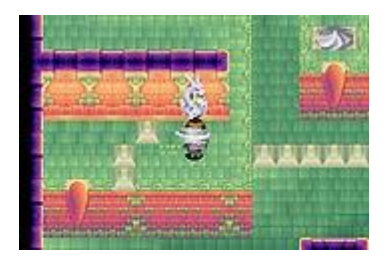
Usa el **Mover** en esa estatua para moverla hacia la derecha y tapar el fuego que sale de la pared, y luego déjate caer por la rampa hasta el suelo.



Entonces, dirígete hacia la derecha, sube la escalera y usa el **Baguio** en el remolino. En la habitación en la que apareces, usa el **Baguio** en el remolino que hay abajo, y en la sala siguiente, úsalo en el remolino de más a la izquierda.



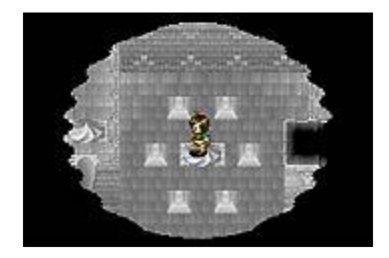
A continuación, vete a la parte superior y usa otra vez el **Baguio** en el remolino de más a la derecha, y así aparecerás delante de la estatua que moviste antes.



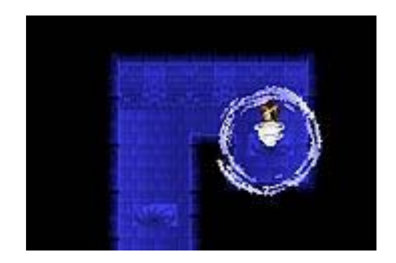
Desde allí, vete hacia arriba del todo, baja por la escalera y continúa hacia la derecha, donde encontrarás seis bloques en el suelo.



Usa la **Psinergía Revelar** en medio de los bloques, y así descubrirás un remolino invisible.



Usa el **Baguio** en él, y donde apareces, vuelve a usarlo en el remolino que hay a tu derecha.



En la pantalla siguiente, vete hacia la izquierda, donde verás una cabeza que lanza fuego y que se mueve por la pared. Aprovecha cuando la cabeza suba a la parte superior de la pared, para usar el **Mover** en el bloque que hay más a la izquierda y moverlo hacia la izquierda. Si lo haces bien, caerá en un hueco y se activará un círculo de energía.



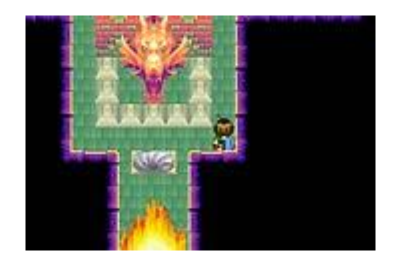
Luego, déjate dar por el fuego que lanza la cabeza para caer a la parte inferior, dirígete hacia la izquierda y sube por la escalera. Usa el **Levitar** en el círculo de energía que antes has activado para flotar por el aire, y vete andando hacia la derecha para pasar por encima de la cabeza que lanza fuego.



Más abajo encontrarás un remolino en el que tienes que usar el **Baguio**.



En la pantalla en la que apareces, tienes que irte rápidamente hacia uno de los lados, porque la cabeza de dragón que hay en la pared de arriba este lanzado bolas de fuego.



Entre una bola de fuego y otra, tienes que irte hacia abajo rápidamente, y usar la **Psinergía Revelar** para descubrir una plataforma invisible. Entonces salta a esa plataforma, y de ella hacia la derecha.



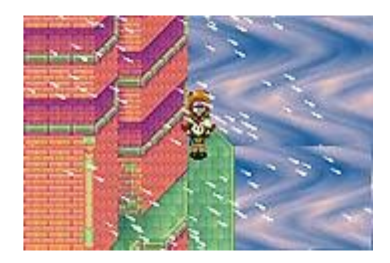
A continuación, vete hacia abajo hasta llegar al exterior de la torre, y sube por las escaleras hasta la cima, donde encontrarás **una antorcha y un símbolo de un pájaro**. Ponte debajo de la antorcha y usa el **Prender** hacia arriba, y así activarás el símbolo.



En **la habitación de las puertas de las cuatro torres**, entra por la puerta que hay en la pared inferior derecha (la que tiene **el símbolo del dragón**), y así llegarás a un pasillo.



Sigue por el único camino posible hasta salir al exterior del faro, sube las escaleras y cruza el puente que verás a tu derecha. En la esquina inferior derecha, encontrarás una puerta por la que podrás entrar en la torre (si antes de entrar por esa puerta continúas hacia la derecha y hacia arriba, encontrarás un cofre que contiene la **Capucha Alastor**).



Nada más entrar, usa la **Psinergía Estallar** en la pared que verás a tu izquierda para romperla.



Luego, salta encima de las plataformas que hay sobre la lava, sigue por ellas hacia la izquierda hasta la pared, y después hacia arriba hasta llegar junto a un interruptor. Al pisarlo, una cabeza que lanza fuego encenderá una antorcha.



A continuación, vuelve hasta la pared que rompiste antes, pero ahora tienes que usar el **Estallar** en la pared que hay más a la derecha. Tras pasar por la pared que acabas de romper, salta encima de las plataformas, vete por ellas hacia la derecha hasta la pared, y luego hacia arriba hasta llegar junto a una escalera.



Sube por ella para llegar junto a la antorcha encendida, ponte encima de ella y usa el **Prender** para encender la otra antorcha. De esa forma, una cabeza de dragón lanzará una bola de fuego que creará una grieta en la pared inferior.



Entonces, vete hasta la pared que se ha agrietado y usa otra vez el **Estallar** para romperla.



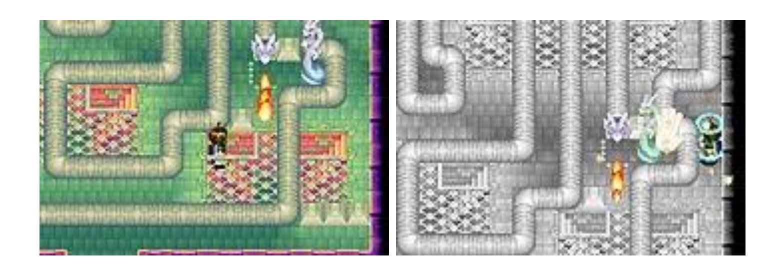
Luego, salta por las plataformas y sube por la escalera que verás un poco más arriba (a la derecha de la cabeza de dragón). Baja después por otra escalera que hay más a la izquierda y salta por las plataformas hasta llegar a la puerta de la pared superior, por la que tienes que entrar.



En la pantalla siguiente, verás varias tuberías y unos pasadizos que pasan por debajo del suelo. En primer lugar, vete para abajo y empuja la primera tubería que veas hacia arriba para que te deje pasar.



Luego, sigue hacia la derecha, para abajo y a la derecha, donde llegarás junto a una cabeza que lanza fuego. Baja por la escalera que hay al lado para llegar al otro lado de la tubería y usa el **Mover** para mover la estatua hacia la izquierda.



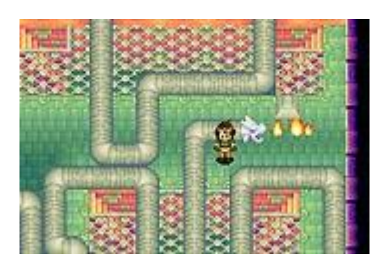
Después, vuelve hasta donde estaba la tubería que has empujado antes y sigue hacia la derecha, donde encontrarás otra escalera que pasa por debajo de las tuberías. Tras pasar por allí, vete para abajo para llegar de nuevo junto a la estatua y usa otra vez el **Mover** para moverla hacia la izquierda y tapar con ella la cabeza que lanza fuego.



A continuación, pasa otra vez por la escalera que pasa por debajo de las tuberías y vete hacia abajo y para la derecha, donde llegarás al pasillo por el que antes no podías pasar.



Como la cabeza que lanza fuego ya está tapada, sigue por ese pasillo hacia arriba, donde encontrarás otra cabeza que lanza fuego.



Métete por las escaleras que hay en la esquina superior derecha de la habitación. Cruza por ese pasadizo hasta el lado izquierdo de las tuberías y empuja la tubería que verás debajo de ti hacia abajo.



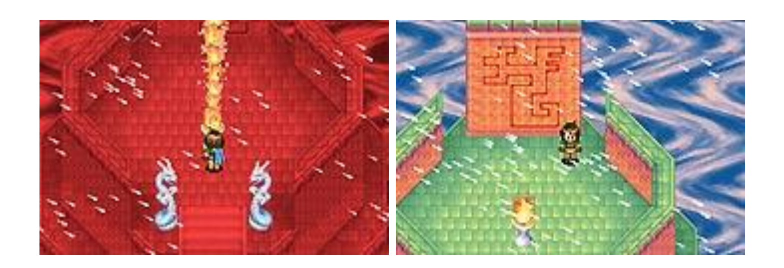
Al hacerlo, la cabeza que lanza fuego se apagará. Luego, vuelve hasta donde estaba la cabeza que lanzaba fuego y métete por el pasillo que hay encima de ella.



Sigue por ese pasillo hacia la izquierda y para abajo, y baja por otra escalera que pasa por debajo del suelo y que te llevará hasta la esquina inferior izquierda de la habitación.



Luego, vete hacia abajo hasta llegar al exterior de la torre, y sube por las escaleras hasta la cima, donde encontrarás **una antorcha y un símbolo de un dragón**. Ponte debajo de la antorcha y usa el **Prender** hacia arriba, y así activarás el símbolo.



En **la habitación de las puertas de las cuatro torres**, entra por la puerta que hay en la pared superior derecha (la que tiene **el símbolo del hombre**), y así llegarás a un pasillo.



Sigue por el único camino posible hasta salir al exterior del faro, sube las escaleras y cruza el puente que verás a tu derecha. En la esquina superior derecha, encontrarás una puerta por la que podrás entrar en la torre. Nada más entrar, verás tres estatuas en la pared de arriba.



Usa la **Psinergía Mover** para mover la estatua de más a la derecha hacia uno de los lados y entra por la puerta que hay detrás. Así llegarás hasta otra pantalla con cuatro estatuas y una puerta a la derecha.



Usa el **Mover** en la estatua de más a la izquierda y métete por la puerta que hay detrás. De esa forma llegarás hasta una habitación con tres bloques de piedra.



De los dos bloques que hay en el suelo en la parte inferior, empuja el de la izquierda una vez para arriba y una hacia la izquierda, y luego tienes que usar la **Psinergía Desplazar de Iván** en él para moverlo hacia arriba y encajarlo en la pared de arriba.



A continuación, haz lo mismo con el bloque de abajo a la derecha, es decir, empújalo una vez para arriba, una hacia la derecha y usa el **Desplazar** en él para moverlo hacia arriba y encajarlo en el hueco de la pared.



Una vez hecho eso, sube por la escalera que verás arriba a la izquierda para subir encima de la pared y empuja el bloque que hay allí hacia la derecha hasta el final, pasando por encima de los otros dos bloques que encajaste antes.



Tienes que colocar ese bloque delante de la cabeza que lanza fuego que hay a la derecha del todo, para taparla y que el fuego no te impida continuar.



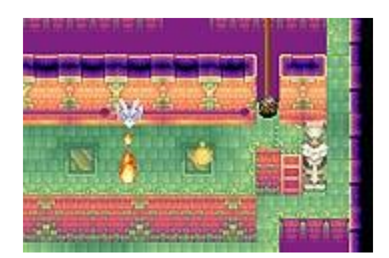
A continuación, súbete sobre la cuerda que hay más a la derecha y cruza por encima de ella hacia abajo, donde llegarás junto a una estatua que tienes que empujar hacia la derecha hasta tirarla al suelo.



Una vez allí, a tu izquierda encontrarás dos cabezas que lanzan fuego y se mueven por la pared. Si te fijas, verás que delante de cada cabeza hay dos pequeños cuadrados de arena en el suelo.



Tienes que esperar a que cada cabeza vaya hasta el extremo izquierdo de su recorrido, y entonces usar la **Psinergía Arena** en el cuadrado de arena que hay delante de ella. Así te meterás debajo de la arena.



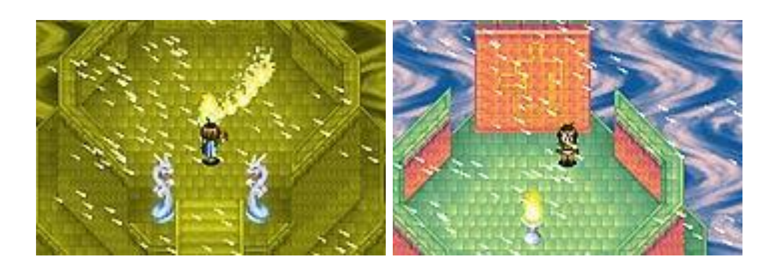
Espera a que la cabeza pase por encima de ti y vaya hasta el extremo derecho de su recorrido, y en ese momento, sal de la arena y vete hacia la izquierda hasta el siguiente cuadrado, donde tendrás que repetir el mismo proceso.



Tras pasar por delante de las dos cabezas que lanzan fuego y llegar a la izquierda del todo, baja por la escalera que encontrarás allí y salta por las plataformas hacia abajo.



Sal por la puerta que hay en la pared de abajo para llegar al exterior de la torre, y sube por las escaleras hasta la cima, donde encontrarás **una antorcha y un símbolo de un hombre**. Ponte debajo de la antorcha y usa el **Prender** hacia arriba, y así activarás el símbolo.



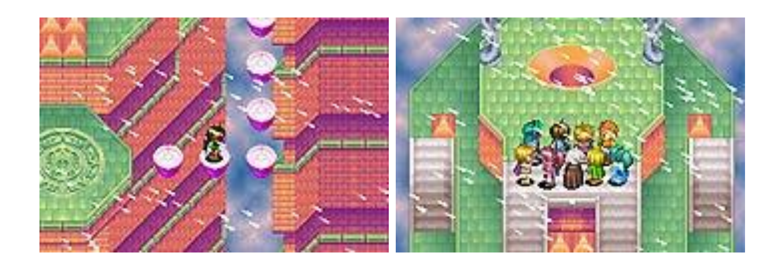
Tras activar los cuatro símbolos en cada una de las torres del faro, vuelve hasta **la habitación de las puertas de las cuatro torres**. Al llegar allí, aparecerá un círculo de teletransporte en el centro de la habitación.



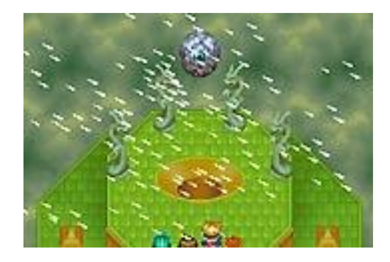
Ponte sobre él y usa la Psinergía **Teletransporte**.



A continuación, desde el lugar donde apareces, salta por las plataformas flotantes que verás a tu derecha hacia la derecha y para arriba, y luego, sube por las escaleras que encontrarás a tu izquierda hasta llegar a **la cima del faro**, donde verás un agujero.



Al acercarte a él, aparecerá un personaje que hablará contigo. Ese personaje te informará de que **Álex** te ha estado engañado y de que sus verdaderas intenciones no son ayudarte, sino conseguir que enciendas los cuatro faros para que él pueda conseguir todo el poder de la magia.



Tras decidir que tienes que encender el faro de todas formas, aparecerá un dragón de tres cabezas que se enfrentará contigo.



FINAL DEL JUEGO.

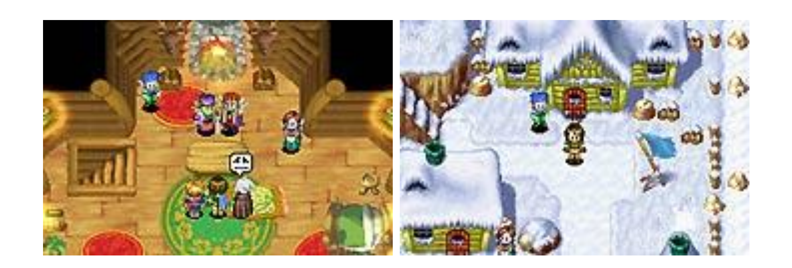
Al vencer al enemigo final, aparecerán los padres de **Hans** y **Nadia** y saldrán varias escenas de conversaciones que tienen los personajes.



Cuando puedas manejar de nuevo a **Félix**, acércate al agujero que hay en la parte superior y te preguntarán si quieres lanzar la **Estrella Marte** dentro de él. Contesta que SI, y de esa forma encenderás el **Faro de Marte**.



Tras varias escenas más, aparecerás en el pueblo de **Prox**, dentro de una casa. Habla con los personajes que hay allí y sal de la casa.



Por último, vete hacia abajo hasta salir del pueblo, donde te encontrarás con el resto de los personajes que te han acompañado y aparecerá el final del juego.

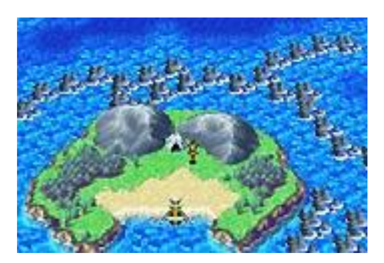


JEFE	PV	PP
Dragón Mortal	10.000+	150+

ZONA OPCIONAL: ISLA DEL TESORO

Para poder entrar en esta zona, es necesario como mínimo haber completado el **Faro de Júpiter**, ya que te hace falta usar la **Psinergía Elevar**. Dentro de esta zona, podrás conseguir al **Djinn Monzón** y la **invocación Azul**, además de otros objetos.

Esta es una isla que se encuentra situada en la parte superior del mapa, más arriba del pueblo de **Izumo**.



Al llegar allí, verás que toda la isla está rodeada de piedras. Tienes que meterte por un pasillo que hay entre las rocas, en la parte superior de la isla, y una vez allí, entra en la cueva.



Nada más entrar, vete hacia arriba, donde encontrarás cuatro puertas con pilares delante. Entra por la puerta de más a la derecha, y en la habitación siguiente, salta para arriba por las plataformas que hay en el agua.



Al llegar más arriba, pisarás un interruptor que hay en el suelo, y subirán varias rocas que te impedirán el paso.



Usa la **Psinergía Pulverizar** en la roca que hay a tu derecha para hundirla y poder pasar, y luego, sigue hacia la derecha saltando por las plataformas y métete por la puerta que encontrarás en la pared de abajo.



En la pantalla siguiente, salta por las plataformas hacia abajo y para la derecha, hasta llegar junto a un pilar y un interruptor. Ve hacia la derecha, salta por las plataformas que hay en el agua en la parte de arriba y sigue por el único camino posible hasta llegar junto al pilar y el interruptor. Al pisar el interruptor, verás como sube una roca que te impide salir de allí.



Entonces, empuja el pilar dos veces hacia la derecha y vuelve saltando por las plataformas por el mismo camino por el que has venido.



Cuando llegues junto a la roca, usa el **Pulverizar** para hundirla y poder pasar. Luego, ponte junto al pilar y usa la **Psinergía Mover** para moverlo hacia la izquierda y ponerlo sobre el interruptor, y así la roca volverá a subir.



A continuación, vete hacia la izquierda y sube por los peldaños que verás, y después pasa por la cuerda y salta por encima de la roca para llegar al lado derecho.



Baja por los peldaños que hay a ese lado y salta por las plataformas del agua hasta llegar a la puerta de la esquina superior derecha.



Tras pasar por la puerta, salta por las plataformas hasta pisar un interruptor que hará que suban tres rocas. Usa el **Pulverizar** en la roca del medio, y luego sigue saltando por las plataformas hacia arriba hasta llegar junto a un pilar.



Usa el **Mover** para mover el pilar hacia la izquierda, salta a donde estaba el pilar y sigue para arriba, saltando por las demás plataformas, hasta llegar a la siguiente puerta.



En la siguiente habitación, ve hacia arriba y hacia la izquierda hasta la puerta siguiente, y en la siguiente pantalla, usa la **Psinergía Elevar** en la roca que encontrarás a mano izquierda para levantarla y poder pasar por debajo.



Luego sigue hacia la izquierda, donde encontrarás un cofre que contiene la **Túnica de Iris**.



Desde allí, dirígete hacia abajo, para la izquierda y hacia arriba, hasta llegar junto a otra roca que tendrás que levantar usando el **Elevar**. Pasa por debajo de ella y entra por la puerta de la pared de arriba.



En la pantalla en la que apareces, verás tres rocas que tapan tres pasillos y un **Djinn** a la izquierda. Para llegar hasta el Djinn, usa el **Elevar** en la roca de la izquierda y en la de la derecha.



Pasa por debajo de la roca de la derecha, y luego salta hacia la izquierda, donde verás unos peldaños en la pared por los que tienes que subir. Una vez arriba, salta por encima de las plataformas hacia la izquierda y pasa por encima de la segunda cuerda que te encuentres para abajo, hasta llegar junto al Djinn. Si te enfrentas a él y logras vencerle, conseguirás al **Djinn Monzón**.

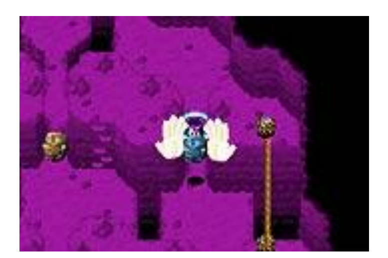




Además, saltando por las plataformas, también podrás llegar hasta un cofre a mano derecha que contiene la **Espada Fuego**.



Para continuar el camino, sal de la habitación y vuelve a entrar, para que las rocas estén bajadas de nuevo. Usa el **Elevar** en la roca de más a la izquierda y pasa por debajo de ella, donde llegarás junto a otra roca. Usa también el **Elevar** para levantarla, pasa por debajo de ella y continúa hacia la derecha hasta el final.



Una vez allí, levanta la roca que verás debajo de ti, pasa por debajo de ella y salta hacia la izquierda, donde encontrarás unos peldaños para subir a lo alto de la pared.



Salta a la plataforma de la izquierda y pasa por encima de la primera cuerda que te encuentres para llegar a la parte inferior. Entonces, sigue saltando por las plataformas hacia la derecha, hasta llegar a unos peldaños que bajan. Baja por ellos y continúa hacia la derecha, donde verás una puerta en la pared de arriba por la que tienes que meterte.



En la habitación siguiente, vete hacia la derecha y para arriba. Cuando veas que el camino se divide en dos, sigue hacia la derecha y para arriba hasta llegar a la pared de arriba del todo, donde encontrarás una puerta.



Tras vencer a este enemigo, encontrarás una tablilla. Esa tablilla te enseñará la **invocación Azul** (para utilizarla tendrás que haber cargado durante un combate a **3 Djinn de Tierra y 4 de Agua**).



JEFE	PV	PP	Exp.
Mago estrella	7.486	560	7.866
Bola Refresco	360	43	448
Bola Guardián	360	43	448
Bola Trueno	520	43	439
Bola Furia	460	43	387

Nota: Ataca a la Bola Refresco y a la Bola Guardián para evitar que puedan rellenar de energía al mago e ignora a las otras bolas. Golpea al mago con ataques de fuego y con tus **armas**.

ZONA OPCIONAL: CUEVA DE YAMPI

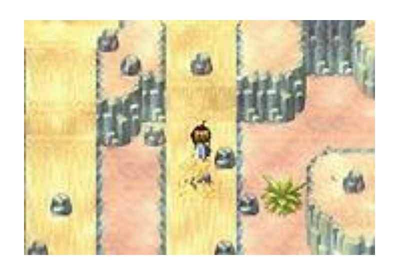
Para poder entrar en esta zona, es necesario como mínimo haber llegado hasta el **Faro de Marte**, ya que te hace falta usar la **Psinergía Teletransporte**.



Dentro de esta zona, podrás conseguir al **Djinn Cristal** y la **invocación Dédalo**, además de otros objetos. Para entrar allí, en primer lugar, dirígete al pueblo de **Alhafra**.



Desde allí, vete hacia abajo hasta llegar al **Desierto de Yampi**, y nada más entrar, déjate arrastrar por la primera cascada de arena que verás a mano izquierda.



Después, dirígete hacia la izquierda hasta el final, y luego hacia abajo y para la izquierda hasta llegar junto a unos peldaños. Sube por ellos, y en el río de arena que hay a tu derecha usa la **Psinergía Arena** para meterte en la arena.

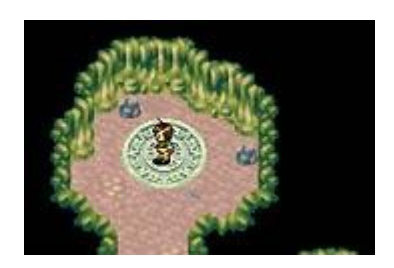


Entonces, sube para arriba por la cascada de arena que verás encima de ti, y al llegar arriba del todo, continúa andando hacia arriba hasta encontrar la entrada de una cueva. Esa es la entrada a la **Cueva de Yampi**.



Interior de la Cueva de Yampi.

Nada más entrar, vete hacia arriba hasta encontrar un círculo de teletransporte. Usa la **Psinergía Teletransporte** encima suyo, y en la habitación en la que apareces, dirígete hacia arriba hasta la pared.



A la izquierda encontrarás una zona de arena y unas piedras. Usa **Arena** para meterte en la arena y pasar al lado izquierdo de las piedras, donde verás una columna delante de una puerta. Usa la **Psinergía Estallar** en la columna para romperla y entra por la puerta que hay detrás.

En la siguiente pantalla, vete hacia arriba y para la derecha hasta llegar junto a un rodillo de piedra. Empújalo hacia abajo, y luego empuja el que hay a tu derecha hasta la pared, para poder continuar por el pasillo que va hacia arriba, donde llegarás junto a otro rodillo.



Empújalo hacia arriba, y después usa **Arena** para meterte en la arena y pasar por debajo de él. Métete por la puerta que hay en la pared de arriba, y en la siguiente pantalla, sigue hacia la derecha hasta el final y para arriba hasta encontrar otra puerta.



En la pantalla en la que apareces, baja por la escalera y usa **Arena** para pasar por debajo de las piedras que hay a tu izquierda.



Luego, usa el **Mover** para mover el pilar una vez hacia abajo y entra por la puerta que verás en la pared de abajo. En la habitación siguiente, métete por la puerta que hay en la pared inferior, y así llegarás a una pantalla con cuatro rodillos de piedra.



En primer lugar, empuja el rodillo de más a la derecha hacia abajo, el de más abajo y más a la izquierda para la derecha, y el que está más arriba hacia arriba. A continuación, empuja el de más abajo y más a la derecha para arriba, y usa la **Psinergía Arena** para meterte en la arena, pasar por debajo de los rodillos y llegar a la esquina inferior izquierda de la sala.



Una vez allí, empuja el rodillo que verás a tu derecha hacia la derecha hasta la pared. Ponte junto al rodillo de arriba a la derecha y usa **Arena** para pasar por debajo de él, y desde arriba, empújalo hacia abajo. Luego, ponte junto al rodillo de arriba a la izquierda, usa de nuevo **Arena** para pasar por debajo de él, y poder así empujarlo también hacia abajo.

Usa otra vez **Arena** para llegar a la esquina inferior izquierda, y desde allí empuja el rodillo de más a la izquierda hacia la derecha. Por último, pasa por el pasillo que hay a la izquierda, sube por la escalera y métete por la siguiente puerta.



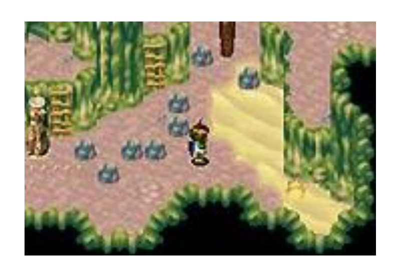
En la siguiente pantalla, salta por encima de la columna que hay a tu izquierda, baja por la escalera y usa el **Mover** para mover el pilar de más a la izquierda hacia la izquierda.



A continuación, vuelve a la pantalla anterior y entra por la puerta que hay en la esquina inferior izquierda. Una vez allí, sube por la escalera que hay a mano derecha y usa el **Estallar** para romper la columna. Luego, salta hacia la derecha y métete por la puerta siguiente.



En la pantalla en la que apareces, vete hacia la izquierda, usa **Arena** para pasar por debajo de las piedras y entra por la puerta que hay más a la izquierda. En la habitación siguiente, dirígete para arriba y métete por la primera puerta que te encuentres. Entonces, baja por la escalera y vete hacia la derecha, donde encontrarás una zona de arena con algo que se mueve por debajo de ella.



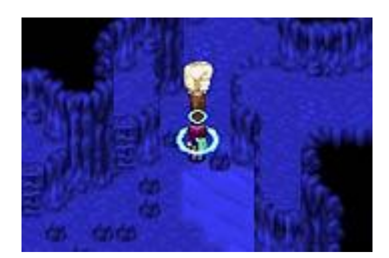
Usa la **Psinergía Cavar** justo cuando lo que se mueve por debajo de la arena esté delante de ti, y de esa forma aparecerá un **Djinn** que se enfrentará contigo. Si logras vencerle, conseguirás el **Djinn Cristal**.

A continuación, usa el **Aplastar** para hundir la columna que hay un poco más arriba y métete por la siguiente puerta. En la habitación siguiente encontrarás un pilar. Usa el **Mover** para moverlo hacia abajo, y luego empújalo hacia la derecha dos veces.



Una vez hecho eso, vuelve a la pantalla anterior, usa el **Aplastar** para hundir la columna otra vez, sube por la escalera de la izquierda y entra en la puerta siguiente.



En la habitación siguiente, vete para la derecha hasta llegar junto a un rodillo de piedra. Empújalo hacia abajo, y luego empuja el que hay a tu derecha hasta la pared, para poder continuar por el pasillo que va hacia arriba, donde llegarás junto a otro rodillo.



Empújalo hacia arriba, y después usa **Arena** para meterte en la arena y pasar por debajo de él. Métete por la puerta que hay en la pared de arriba, y en la siguiente pantalla, sigue hacia la derecha hasta el final y para arriba hasta encontrar otra puerta.



En la pantalla en la que apareces, salta por encima del pilar que verás a tu izquierda y entra por la puerta de abajo a la izquierda. Por último, en la habitación siguiente, salta encima del pilar que verás a tu izquierda y entra por la puerta de arriba, donde te encontrarás con el enemigo final de esta zona.

Tras vencer a este enemigo, encontrarás una tablilla. Esa tablilla te enseñará la **invocación Dédalo** (para utilizarla tendrás que haber cargado durante un combate a **3 Djinn de Tierra y 4 de Fuego**).

Para salir, es mejor usar la **Psinergía Huir** directamente.

JEFE	PV	PP
Balrog	12.960	0

Nota: Este enemigo altera el estado de tus **Djinn** constantemente, así que utiliza las **invocaciones** más poderosas que puedas al principio del combate.

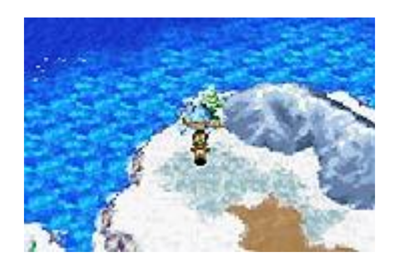
ZONA OPCIONAL: ISLA DEL MAR DEL TIEMPO

Para poder entrar en esta zona, es necesario como mínimo haber llegado hasta el **Faro de Marte**, ya que te hace falta usar la **Psinergía Teletransporte**. Dentro de esta zona, podrás conseguir a los **Djinn Mezcla y Serac** y la **invocación Catástrofe**, además de otros objetos.

Para entrar en la cueva, antes tienes que cambiar varios objetos en varias islas:

Isla Este de Tundaria.

Es una pequeña isla helada que está a la derecha de **Tundaria** y abajo a la derecha de **Garoh**.



Una vez allí, vete al pueblo de esa isla, y nada más entrar, salta encima de los bloques de hielo que hay a la izquierda. Sigue saltando por ellos hasta la izquierda del todo, donde verás una escalera por la que tienes que subir.



Empuja el tronco que encontrarás arriba a la derecha hacia abajo hasta tirarlo al agua, y luego déjate caer por la rampa que hay a la derecha.



Pasa por encima del tronco que has tirado al agua hasta la plataforma que está a la izquierda. A continuación, empuja el pingüino que hay allí y pasa con él por encima del tronco, hasta llevarlo junto al otro pingüino. Al reunir a los dos, te darán la **Piedra Bonita**.



Isla Sudeste de Angara.

Es una isla que hay abajo a la derecha de **Champa** y arriba a la izquierda de **Lemuria**.



Nada más entrar allí, verás un pequeño charco de agua en el que tienes que usar la **Psinergía Congelación** para crear una columna de hielo.



A continuación, sube las dos primeras escaleras que encuentres, y usa el **Mover** para mover el cajón que hay más arriba una vez hacia abajo, una a la izquierda y dos para abajo, hasta tirarla al suelo.



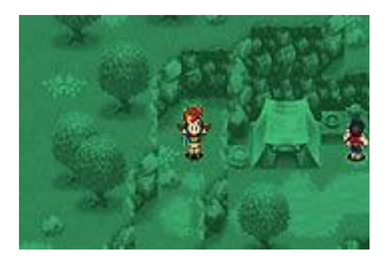
Baja hasta el suelo, y mueve ese mismo cajón cuatro veces hacia abajo, cinco para la izquierda y una para arriba.



Luego, sube por la primera escalera y empuja el otro cajón tres veces hacia abajo, hasta tirarlo encima del cajón de antes. Súbete encima de los dos cajones y salta encima de la columna de hielo que creaste antes.



Entonces, sube por la liana de la pared hasta arriba del todo, donde te encontrarás el nido de un pájaro. Usa la **Psinergía Leer Mente de Sole** en el pájaro, y así te cambiará la **Piedra Bonita** por el **Pañuelo Rojo**.



Isla Norte de Osenia.

Esta isla se encuentra un poco más arriba de **Alhafra**.



Una vez allí, vete hasta la izquierda del todo, donde encontrarás una zona de arena y unos barriles.



Usa la **Psinergía Arena** para pasar por debajo de los barriles, y luego sigue hacia arriba hasta llegar junto a una vaca.

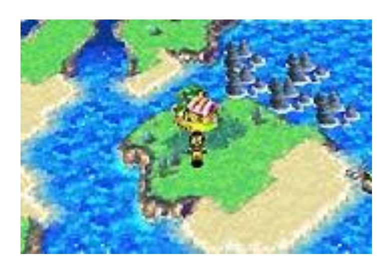


Usa la **Psinergía Leer Mente** en la vaca, y cuando te pregunte contesta que "SI". De esa forma, cambiarás el **Pañuelo Rojo** por la **Leche Fresca**.



Isla Oeste de Indra.

Es una pequeña isla que se encuentra a la izquierda de **Daila** y abajo a la derecha de **Kibombo**.



Una vez allí, vete hacia la izquierda por las pasarelas de madera, y después hacia arriba y para la derecha hasta el final. A la derecha de la pasarela, entre medias de unos barriles, verás una escalera que baja hasta el agua.

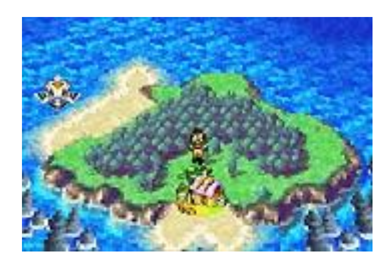


Baja por ella, y andando por la zona de agua de color más claro, vete hasta el perro que hay en medio de la pantalla. Usa la **Psinergía Leer Mente** en el perro, y así te cambiará la **Leche Fresca** por la **Tortuguita**.



Isla del Mar del Tiempo.

Esta isla se encuentra debajo de **Izumo** y a la derecha de **Lemuria**.



Nada más llegar allí, vete hacia abajo y baja por la escalera hasta la playa. Sube por otra escalera que hay a la derecha y sigue hacia arriba hasta la casa.



A su derecha, verás una pequeña escalera por la que tienes que bajar, y continuar hacia abajo y para la derecha, donde encontrarás una tortuga en el agua.



Usa la **Psinergía Leer Mente** en la tortuga, y si tienes la **Tortuguita** te preguntará si quieres que te lleve.



Contéstale que "SI", y de esa forma te llevará hasta una pequeña isla a la que no se puede ir de ninguna otra forma. Métete por la puerta que hay en la isla, y así entrarás en el interior de la cueva.



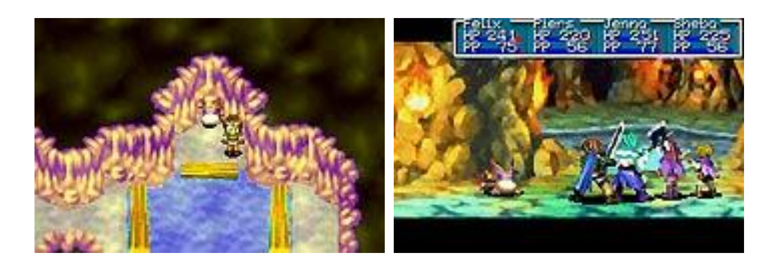
Nada más entrar en la cueva de la **Isla del Mar del Tiempo**, entra por la puerta que verás en la pared de arriba, y en la habitación siguiente, vete hacia arriba hasta donde encontrarás un círculo de teletransporte.



Para llegar hasta el **Djinn Mezcla**, ve hacia la derecha saltando por la plataforma que hay en el agua y métete por la primera puerta que veas. En la siguiente sala, encontrarás un tronco en el agua sobre el que te podrás montar y pasar rodando hasta la pared de la derecha.



Una vez allí, dirígete hacia abajo saltando por la plataforma que hay en el agua. Un poco más abajo hay otro tronco en el agua. Súbete sobre él y ve rodando por al agua hasta la pared de arriba del todo, donde encontrarás al **Djinn Mezcla**.



Vuelve hasta donde estaba el círculo de teletransporte, ponte sobre él y usa la **Psinergía Teletransporte**.



Desde el lugar donde apareces, métete por la puerta de arriba para aparecer al principio de un pasillo. Si te vas hacia arriba por ese pasillo, al final encontrarás una puerta que te lleva a otro pasillo.



En total, tienes que atravesar cinco pasillos iguales, cada vez más oscuros, hasta llegar a la habitación del enemigo final de esta zona.



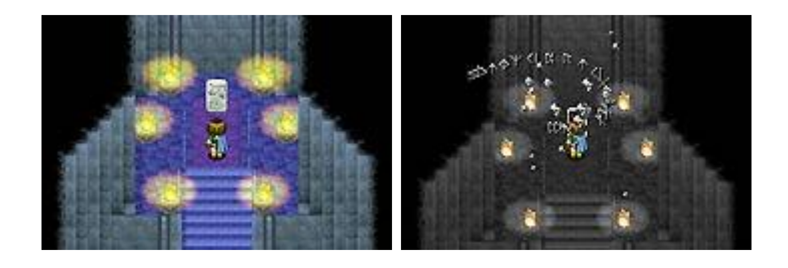
Al final del segundo pasillo, a mano izquierda, encontrarás una estatua que se mueve. Usa la **Psinergía Sismo** en ella, y así aparecerá un **Djinn**. Si logras vencerle conseguirás al **Djinn Serac**.



Tras atravesar los pasillos, llegarás a una habitación muy oscura en la que tendrás que enfrentarte al enemigo final.



Al vencer a este enemigo, encontrarás una tablilla. Esa tablilla te enseñará la **invocación Catástrofe** (para utilizarla tendrás que haber cargado durante un combate a **3 Djinn de Fuego y 5 de Viento**).



JEFE	PV	PP
Centinela	8.736	780

Nota: Este enemigo recupera 200 puntos de vida en cada turno. Utiliza los **Djinn** y todas las **invocaciones** que puedas para derrotarle fácilmente.

ZONA OPCIONAL: TEMPLO DE ANEMOS

Para poder entrar en esta zona, **es necesario que hayas conseguido todos los Djinn de los dos juegos de Golden Sun, 72 Djinn en total (28 de Golden Sun 1 + 44 del Golden Sun 2)**. Para ello, tienes que haber **transferido una partida de Golden Sun 1** en la que hayas conseguido todos los **Djinn** de ese juego, y luego, conseguir todos los del Golden Sun 2.

Para poder entrar en el **Templo de Anemos**, tras haber conseguido **todos los Djinn de los dos juegos de Golden Sun**, tienes que dirigirte al pueblo de **Mitdir**.



En el centro del pueblo encontrarás un círculo de teletransporte. Colócate sobre él y usa la **Psinergía Teletransporte**, y así aparecerás en la entrada del templo.



En la habitación donde apareces, verás un símbolo en cada esquina. Si te colocas en cada uno de esos símbolos, te contarán cuantos **Djinn** has conseguido de cada tipo (Tierra, Fuego, Agua y Viento). Si tienes todos los **Djinn** de ese tipo, se encenderá una de las antorchas que hay junto a la puerta de la pared superior, y si consigues encender las cuatro antorchas, se abrirá la puerta.



Metiéndote por dicha puerta, entrarás en el interior del **Templo de Anemos**.



Nada más entrar en la primera habitación del templo, encontrarás una tablilla. Esa tablilla te enseñará la **invocación Caronte** (para utilizarla tendrás que haber cargado durante un combate a **8 Djinn de Tierra y 2 de Viento**).



Tras haber conseguido dicha invocación, entra por la puerta que hay en la pared de arriba, y en la siguiente habitación, baja por la escalera y entra por la puerta de la pared superior. En la pantalla en la que apareces, vete hacia la izquierda y para arriba, y métete por la siguiente puerta.



En la sala siguiente, dirígete hacia la izquierda hasta encontrar otra puerta por la que debes entrar, y así llegarás a una pantalla con **una piedra con el dibujo de un hombre** que se mueve igual que tú.



Tienes que conseguir colocar la piedra con el dibujo de un hombre sobre el interruptor que hay en la parte superior de la pantalla, teniendo en cuenta que la piedra se mueve de forma simétrica a la tuya (como si la vieras a través de un espejo) y que tienes que evitar que la piedra caiga por alguno de los agujeros. Si logras colocar la piedra sobre el interruptor, se abrirá la puerta de la pared superior.



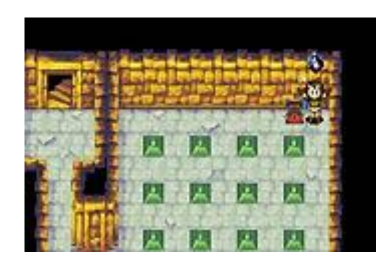
Métete por la puerta que se ha abierto, y en la pantalla siguiente, vete hacia la derecha y para abajo hasta encontrar otra puerta por la que debes entrar. Luego, dirígete para la derecha y métete por la puerta de la pared inferior, y de esa forma llegarás a una sala con **una baldosa elevadora y 7 círculos en el suelo**.



Si pasas por encima de todos los círculos, se activará la baldosa elevadora, y poniéndote sobre ella, te llevará hasta otra pantalla del piso superior.



Una vez allí, entra por la puerta de arriba, y en la siguiente sala, vete hacia la izquierda, para arriba, y después hacia la izquierda, hasta encontrar otra puerta por la que debes meterte. Luego, entra por la puerta que verás a la izquierda de la puerta por la que apareces, y en la pantalla siguiente, continúa hacia la izquierda y para arriba hasta llegar junto a una puerta. Si entras por esa puerta, llegarás hasta un cofre que contiene una **Materia Oscura**.



En lugar de meterte por esa puerta, sigue hacia arriba y para la derecha y entra por la puerta que hay en la pared de abajo. Así llegarás a una pantalla con **una baldosa elevadora y el suelo agrietado**. Para activar la baldosa elevadora y subirte en ella sin caer por los suelos agrietados, tienes que seguir los pasos siguientes:



Desde la entrada, vete 5 baldosas hacia la izquierda (hasta la pared), 6 baldosas para abajo, 8 hacia la derecha, 2 arriba, 6 a la izquierda, 2 para arriba, 2 a la derecha, 2 arriba, 2 derecha, 2 hacia abajo, 2 a la derecha, 2 arriba y 1 baldosa a la izquierda. Si lo has hecho bien, la baldosa te subirá hasta el piso superior.



En la pantalla en la que apareces, métete por la puerta que hay en la pared de arriba, y en la siguiente habitación, vete hacia la derecha y entra por la puerta siguiente. De esa forma llegarás hasta una sala con una puerta cerrada, una roca, un interruptor y un pilar.



En primer lugar, usa la **Psinergía Elevar** para levantar la roca, pasa por debajo de ella, sigue hacia abajo por el pasillo y entra por la puerta que verás abajo del todo.



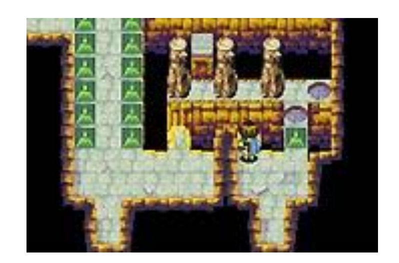
En la habitación siguiente, vete hacia la izquierda, para abajo y hacia la derecha, hasta encontrar otra puerta por la que tienes que meterte. Así llegarás hasta otra sala con **una piedra con el dibujo de un hombre** que se mueve igual que tú.



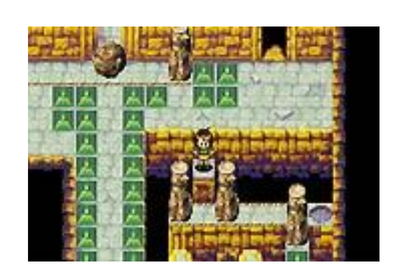
Al igual que antes, tienes que conseguir colocar la piedra con el dibujo de un hombre sobre el interruptor que hay en la parte superior de la pantalla. En este caso, es mejor que hagas que la piedra se choque contra la parte superior del bloque que hay en el centro de la pantalla.



Si lo haces así, la piedra se descolocará un espacio hacia arriba con respecto al movimiento de tu personaje y te será más fácil esquivar los agujeros. Tras conseguir colocar la piedra sobre el interruptor, métete por la puerta que se abrirá en la pared superior. En la habitación siguiente, verás tres pilares en la parte de arriba.



Salta hasta colocarte entre los dos pilares de más a la derecha, y luego usa el **Mover** para mover el pilar de más a la derecha una vez para la derecha y otra vez hacia abajo. A continuación, retrocede hacia atrás por el mismo camino por el que has venido hasta volver a la pantalla en la que levantaste una roca. Usa de nuevo el **Elevar** para levantar la piedra, pero en esta ocasión entra por la puerta que hay arriba del todo, y en la pantalla siguiente, vete hacia la derecha y entra por la puerta que hay en la pared de abajo. De esa forma llegarás a la parte superior de los tres pilares que moviste anteriormente.



Salta hasta colocarte entre los dos pilares de más a la izquierda y empuja el que está a tu derecha hacia la derecha hasta la pared. Tras hacer eso, vuelve hacia atrás hasta la pantalla en el que levantaste la roca, vuelve a levantarla usando el **Elevar** y continúa hacia abajo, donde a mano derecha verás los pilares que moviste anteriormente. Ponte debajo del pilar de más a la izquierda y usa el **Mover** para moverlo hacia la derecha. Luego salta hasta ponerte junto a él y sigue empujándolo hacia la derecha hasta el final.



A continuación, salta para arriba para llegar junto al pilar que hay al lado de la roca que has levantado. Usa el **Mover** en el pilar para moverlo hacia la izquierda, y luego sigue empujándolo hacia la izquierda hasta colocarlo sobre el interruptor. De esa forma, la puerta se abrirá y podrás meterte por ella.



En la habitación siguiente, entra por la puerta de arriba, y en la pantalla en la que apareces, vete hacia arriba, para la izquierda y hacia abajo, y métete por la puerta que encontrarás a tu izquierda. Así llegarás hasta otra sala con **una piedra con el dibujo de un hombre** que se mueve igual que tú.



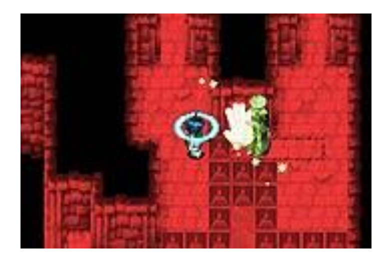
Al igual que en las dos ocasiones anteriores, tienes que conseguir colocar la piedra con el dibujo de un hombre sobre el interruptor que hay en la parte superior de la pantalla. Debes de hacer que la piedra se choque contra los bloques que hay a su lado de la pantalla para que se descoloque con respecto al movimiento de tu personaje y pueda esquivar los agujeros. Al colocar la piedra sobre el interruptor, la puerta se abrirá y tendrás que entrar por ella.



En la habitación en la que apareces, verás una puerta justo enfrente de ti. Si te metes por ella, llegarás hasta un cofre que contiene un **Orihalcon**. En lugar de meterte por esa puerta, sigue hacia la derecha y entra por la siguiente puerta, y así llegarás hasta una pantalla con nueve baldosas agrietadas.

Pasa por encima de las baldosas, procurando no pisar las que están más arriba ni las de la derecha, y salta por las plataformas hasta llegar al lado izquierdo de la pantalla. Luego, dirígete hacia arriba, para la derecha hasta el final, y después hacia abajo, donde verás un pilar a mano derecha en una zona de arena. Usa el **Mover** para mover el pilar hacia la derecha, y después retrocede hacia la izquierda y métete por el primer pasillo que vaya hacia abajo. De esa forma llegarás a la parte superior de las baldosas con grietas.

Pasa por encima de las baldosas, procurando no pisar las que están más abajo ni las de la izquierda, y continúa hacia la derecha hasta llegar a una zona de arena entre unos bloques. Usa la **Psinergía Arena** para meterte en la arena y llegar junto al pilar que moviste anteriormente, y luego empuja el pilar hacia la derecha hasta que te deje pasar.



Sigue hacia arriba y para la izquierda hasta llegar junto a otro pilar. Empújalo hacia la izquierda y entra por la puerta de la pared de arriba.



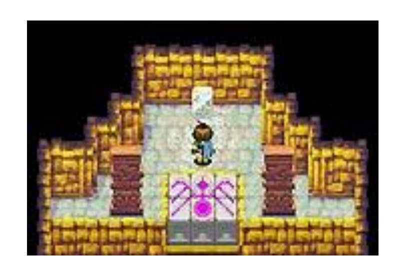
En la habitación siguiente, encontrarás en el suelo el dibujo de una araña y seis bloques que puedes empujar. Tienes que ir empujando los bloques para formar el dibujo de una araña, con los dibujos que hay encima de cada bloque. Al encajar todos los bloques en la posición correcta, se activará un canal de energía encima de ellos.



Por último, súbete encima de los bloques y usa la **Psinergía Levitar** sobre el círculo de energía que hay en la parte inferior del dibujo de la araña. De esa forma, los bloques te llevarán flotando por el aire hasta el enemigo final.




Al vencer a este enemigo, encontrarás una tablilla. Esa tablilla te enseñará la **invocación Iris** (para utilizarla tendrás que haber cargado durante un combate a **9 Djinn de Fuego y 4 de Agua**).



JEFE	PV	PP	Exp.
Dulahan	10.000+	200+	15.600

Nota: Es el enemigo más difícil de vencer de todo el juego. Puede poner todos tus **Djinn** en modo recuperación y puede derrotar a todos tus compañeros de un sólo golpe con la **invocación Caronte**. Tienes de estar por encima del nivel 60 para poder vencerle. Haz que **Mia** y **Nadia** puedan rellenar de energía a los demás personajes, y que **Hans** y **Sole** puedan usar la **Psinergía Resucitar** (cambiándolos de clase). Empieza el combate con todos tus **Djinn** activados y usa todas las **invocaciones** en los primeros turnos. Concretamente, la **invocación Eclipse** te será muy útil, úsala tanto como puedas.